月刊コインジャーナル12月号　平成元年11月30日発行（昭和56年11月24日 第3種郵便物認可）第14巻第12号 通巻168号 毎月30日発行

月刊コインジャーナル

The Coin Op. Journal

12

1989
DECEMBER

特集●AM業界の労働問題／第2回ゲーム論文入選作発表

シグマ商事株式会社
渋谷区神宮前6-19-18
コマツローリエビル
TEL.486-2891 FAX.486-2890

あらゆるニーズに応えるエンターテインメントです。

トレンディーで、夢のある、地域にフィットした
アミューズメントスペースを創りたい。
というニーズは、全国的に高まっています。
でも、オーナーの方々を悩ますのは、マシン構成や、予算の問題。
そんな時は、シグマにご相談ください。
メダルゲームは、同じ内容でも、サイズ、価格、デザインなど
たくさんのバリエーションがあるから、
どんなニーズにもお応えできます。
また、スペース、予算にフィットした
パッケージプランもご提供します。
街のなかでひときわ輝くアミューズメントスペース創造へ。
メダルゲームはあらゆるニーズに
やわらかく対応するエンターテインメントです。

楽しいパフォーマンスがぎっしり、メダルゲームのニューリーダーです。

なんと、最高獲得枚数100,000枚。高解像モニター採用のベストセラー機

スーパー8ウェイズ(ビデオスロット)

1度に1〜8枚BETでき、BET枚数に応じて有効ラインが増えます。最高獲得枚数10万枚。高解像モニター採用で、迫力あふれるゲームが楽しめる、ニューベストセラー機。

ラスベガスで話題の〝バーカウンター〟タイプ筐体、初登場

バーユニットシリーズ

アダルト感覚たっぷり。ラスベガスで大人気の〝バーカウンター〟タイプ筐体日本初登場。ポーカー、トウェンティ・ワンなどのカードゲームが楽しめる新鋭機。

メダルゲーム初、本物のダイスを使用したオリジナルゲーム

ダイスポーカー

本物のダイスによるリアルプレイがとってもスリリングなオリジナルダイスゲーム。親しみやすいポーカー役の採用で、初心者からマニアまで楽しめます。DOUBLE DOWNゲーム付。

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO

ムーン・キャッスル

MoonCastle™

お城の宝物、あなたにあげる!

ムーン・キャッスル

お子さまからヤング、おとなの方まで楽しく遊べる、
夢いっぱいの「ムーン・キャッスル」です。

●同時に8人がゲームを楽しめる大型サイズのクレーン・ボックスです。
●装飾電球を250個使用。メリーゴーランドのように華やかな空間を創ります。
●景品を乗せたテーブルが回転するので、どのポジションからでも景品を狙えます。

遊び方

1. 前後ボタンを押して下さい。クレーンが狙った景品の場所まで移動します。
2. キャッチボタンを押して下さい。クレーンが下がり、景品をキャッチします。
そして、自動的にポケットまで移動します。

横幅:2560mm　高さ:2340mm　奥行:2560mm　消費電力:1.3kW/AC100V

エメラルドホール

EMERALD HALL

エメラルドホール

気分は、ラスベガスのギャンブラー!

●8人(4人)が同時にプレイできる大型マスの本格派ルーレット・ゲームです。
●オート・メカ方式のルーレットと高解像度の大型モニター(28インチ)によって構成。
●天井部には華やかなイルミネーションを採り入れ、豪華な雰囲気を演出しています。
●ヤングからアダルトまで、幅広く楽しんでもらえます。

遊び方

1. メダルを投入して下さい。CREDITに入ります。
2. ボールコントローラーで投票したい所に☞を移動させます。
3. BETボタンで投票して下さい。
☆ポケットにボールが入ると、大量メダル獲得のチャンス!!

天井部
横幅:3250mm　高さ:2300mm　奥行:2400mm(8人用)
横幅:1800mm　高さ:2300mm　奥行:1800mm(4人用)

下キャビネ部
1400×3000mm(8人用)
1400×1750mm(4人用)　〒95-3399(2機種とも共通)

バイオレンスファイト

オレに賭けてみねえか!!

バイオレンスファイト

VIOLENCE FIGHT™

●対戦者は4人の中から選択し、1対1で戦います。
●2Pダブルコンパネ使用。途中参加可能。ゲームモードは2人で対戦するVSモード、1人用の対コンピュータモードがあります。

エルバイラ

ピンボールならまかせて!
噂のバーリー社「エルバイラ」
モンスター達も
超豪華競演!?

〒91-30193

ピンボールはこれでキマリ!

ボーンバスターズ

骨身にしみるおもしろさ!
米国プレミア社の「ボーンバスターズ」
いよいよ日本に登場!　〒91-33083

株式会社タイトー　本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3　TEL:(03)222-4888(大代表)

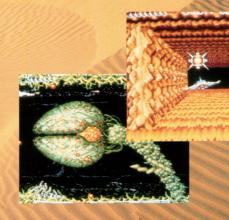
KONAMI

力ありし者たちの神話。

「グラディウス」完成を極める。

数々の伝説を創り上げてきた"グラディウスシリーズ"
今、その最新作「グラディウスIII」がその姿を現わす。
グラフィックとサウンドは、よりアートに近づき、
ゲームシステムは洗練の極みに入る。
ついに、神話の領域に足を踏み込んだ「グラディウスIII」
ゲームと呼ぶには、あまりに美しすぎる。

GRADIUS III™

伝説から神話へ

コナミ株式会社
本社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL. 03 (264)5678 札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011(232)3778
大阪支店・サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL. 06 (334)0335 福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092(715)2367

Final Fight™

いま究極の闘いが始まる。

CPシステム 第7弾

※CPシステム基板下取りについて

昨今、“故意に加工されたと思われるCPシステム基板”が多く出まわっています。弊社では、当初の規定通り、そういった基板については下取り致しかねますので宜しくご理解の程お願いいたします。下取りが出来ない基板例：①コネクタ部等に手を加えられたもの　②ネジ取付部等に手を加えられたもの。

使いやすいラバー筐体 ステイタス18

メンテナンスがすべて前面部で可能

- モニターのタテ使いヨコ使いがカバーを上に押し上げて簡単に作業出来ます。
- コントロールパネルの入れ替えも簡単
- 基板の入れ替えも前面部下で行えます。

可愛いい子猫を操作してネズミがくわえたチーズをあつめろ。

7点以上で景品の払い出し。

株式会社 カプコン®

〒540 本　　社：大阪市中央区大手通1－4－12 カプコンビル (06) 946-6622(代) FAX(06) 942-1863
〒580 松原事業所：大阪府松原市上田8－15－12 (0723) 30-1904(代) FAX(0723) 30-2016
〒150 東京支店：東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F (03) 440-4801(代) FAX(03) 440-0959

データイースト・ピンボール第6弾

MONDAYNIGHT FOOTBALL

マンデーナイト フットボール

It's the most exciting FOOTBALL!!

Kick the Ball! Shoot the Goal! and Get the High-Score!!

ゴールを目指してボールが躍る!!
フットボールの興奮が
フィールドに渦巻く!
第27回AMショーで好評を博した
データイースト・ピンボール第6弾!
"MONDAYNIGHT FOOTBALL"

12月中旬発売
OP価格490,000円(消費税別)

DECO データイースト株式会社
本　社：〒167 東京都杉並区上荻2−31−12 ☎(03) 392−4151
サービスセンター：〒260 千葉市新港219−6 ☎(0472)47−5725
大阪営業所：〒550 大阪市西区京町堀2−14−22 兼吉ビル ☎(06) 448−8601
福岡営業所：〒812 福岡市博多区博多駅東3−13−21藤嶋ビル ☎(092)474−0120
DATA EAST USA, INC.：1850 Little Orchard Street San Jose, California 95125, U.S.A.

irem
IREM CORPORATION
アイレム株式会社

本　　　社（〒550）大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060（代表）
東京事務所（〒106）東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081（代表）
OKAMOTOKOSAN BLDG 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME NISHI-KU OSAKA 550 JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM

あの「飛翔鮫」が帰ってきた！

鮫！鮫！鮫！™

FIRE SHARK

驚愕の爆裂電脳シューティング テイク・オフ

19X9年、S軍のガプール侵攻に端を発した大戦で圧倒的軍事力を誇るS軍重機兵団『レッド・スター』は、その猛威で中東の小国『大民国』を今まさに落とさんとしていた。
残虐非道の侵略を繰り返すS軍に追い込まれた大民国解放軍『憂民』は、前聖戦の英雄機『フライング・シャーク』に最後の力を注ぎ、『ファイヤー・シャーク』として蘇らせた。
君は今『ファイヤー・シャーク』のパイロットとして飛び立つ時がきた。

近日発売

WIDE（ワイド）　BEAM（ビーム）　FIRE（ファイヤー）　BOMBER（ボンバー）

問い合わせ先
Please call us
株式会社 東亜プラン
TOAPLAN Co.,Ltd.
〒167 東京都杉並区清水1−8−4 東亜ビル
TOA BLDG. 1-8-4, SHIMIZU, SUGINAMI-KU,
TOKYO, 167, JAPAN.
TEL 03(5397)0511(代表) FAX 03(5397)4755

ビデオシステム株式会社
本　社　〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277 FAX075-211-0279　東京営業所　〒108 東京都港区芝5−11−2橋本ビル2F TEL03-452-5677 FAX03-452-5520

いつでもエキサイティング!!
TECMO
レッツゴー
シュート君
TM
キックボタンで、スロットを止めて絵がそろえば、表示枚数分メダル払い出し。最大5ラインまでカバー。記念メダルのおまけ付き。
痛快!!
やってくれるぜ!
シュート君!!
〈仕様〉
180H×555W×570D
消費電力250W
AC100V　50/60Hz
〒91-37595
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
おちゃめなぞんびのメダルゲームです。
TM
ぞんびくん
●おちゃめな「おばけ」が画面に登場。楽しい音声も付いています。
※これらの商品は予告なしに仕様、デザイン等を変更する事があります。
〈仕様〉
430W×530D×1,170H
AC100V 50/60Hz
消費電力 75W
〒95-2862
© TECMO,LTD.1989
TECMO
テクモ株式会社
TECMO,LTD.
本社:　〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号
TEL.03(222)7620～3（直通）　FAX.03(222)7629
TECMO, LTD.　4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102, Japan
Phone: 03(222)7630 Fax: 03(222)7629 Telex: J27174 TECMO

TATSUMI

Pursue and round up the gang running away who commit atrocious crimes. Repulse a group of robots(motorbikes) and arrest the principal offender. 迫力、3画面、マルチスクリーン。

緊急指令!!
犯人を追え、そして計画を阻止せよ。
爆走するバイク軍団とクルマ、
テールツーノーズの攻防戦が
いま、繰りひろげられる。

COURSE MAP

TATSUMI
Round Up 5™
ラウンドアップ ファイブ
SUPER DELTA FORCE

■仕様
▽95-3926 AC100V 50/60Hz 定格消費電力:301W
ブラウン管:18インチ カラーモニター 3台
重量:330kg(フロントキャビネット280kg・リアキャビネット50kg)

辰巳電子工業株式会社
〒634 奈良県橿原市十市町14番地
TEL.07442(3)4764 / FAX07442(5)1191

いつでもエキサイティング!!
TECMO
わ な
輪投げ™
あれもほしいな、これもほしいな、と思わせる、
テクモのおしゃれな"輪投げ"です。
今までのイメージを一新した、豪華な
"輪投げ"が誕生しました。
子供から大人までの、あらゆる客層に
アピールし、収益性はバツグンです。
イベントは"輪投げ"におまかせ!!
ミスター
バットマン™
予告ホームラン!!
だもんネ
俺にまかせな!!
●バッティングのおもしろさと楽しい音楽が、プレイヤーをひきつけます。
75φカプセル使用
※これらの商品は予告なしに仕様、デザイン等を変更する事があります。
〈仕様〉
555W×1.000D×1.485H
AC100V 50/60Hz
消費電力 70W
〒61－14684
© TECMO,LTD.1989
TECMO
テクモ株式会社
TECMO,LTD.
本社： 〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号
TEL.03(222)7620～3（直通） FAX.03(222)7629
TECMO, LTD. 4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102, Japan
Phone: 03(222)7630 Fax: 03(222)7629 Telex: J27174 TECMO

■製造・開発・販売
TAD CORPORATION
〒181 東京都三鷹市下連雀3-31-2 シルクロード ふじ3F
TEL 0422-42-8031 FAX 0422-42-8032

いつでもエキサイティング!!
TECMO
お店の雰囲気を盛りあげる"稼ぐディスプレイ"だよ♥
CLOWN™
musical
クラウン・ミュージカル
楽しいカプセルはいらんかネ?
〈仕様〉
970W×500D×1800H
75∅カプセル使用
●愉快な『太っちょピエロおじさん』が、楽しいメロディと共に子供達に語りかけながら、『夢カプセル』をお届けします。
FALGAS
URBAN
EVER SO EXCITING.™
●カラフルで洗練されたデザイン●
アーバン筐体を設置すると、お店のインテリアムードは、グッと盛り上がります。アーバン筐体は、ビデオゲームの明日を演出します。
多目的筐体"アーバン"
コントロールパネルもコーディネート。
トラックボール
ノーマル(レバー)
マージャン
©TECMO, LTD. 1989
オペレーターのニーズを実現
日本ビジネスショーで「アイデア賞」獲得!
洋傘自動販売機
RH-500
●電源は乾電池(単1×4本)で配線不要。
サイズ 高さ 1460m/m
幅 480m/m
(本体) 28kg
仕様
サイズ:H1350mm(本体)・1670mm(看板付)×W635mm×D900mm
重量:95kg
収容可能最大基板寸法:縦380mm×横320mm
電源:AC100V 50/60Hz 110W
26インチ高解像度モニター(ナナオ)装備
ステレオ基板対応
JAMMAコネクタ標準装備
金庫容量:1500枚×100円
※これらの商品は予告なしに仕様、デザイン等を変更する事があります。
TECMO テクモ株式会社 TECMO,LTD.
本社: 〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号
TEL.03(222)7620〜3(直通) FAX.03(222)7629
TECMO, LTD. 4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102, Japan
Phone: 03(222)7630 Fax: 03(222)7629 Telex: J27174 TECMO

Give yourself that
EXTRA INCOME!

METAL FREEZER

Vertical Monitor
8 way joystick on air
Buy in and continuation features
50 stages

DOUBLE DYNAMITE

2 Player's

CREATED BY:
SEIBU KAIHATSU, INC.,
2-20-1 Misaki-cho, Chiyoda-ku, Tokyo, Japan.
TEL 03(238)9169 FAX 03(238)9187

ASIA'S DISTRIBUTOR:
金快達娯楽機械有限公司
GOLDFINDER AMUSEMENT MACHINE ENTERPRISE LTD.
G/F., Blk. C, Bell House, 543 Nathan Rd., Yaumatei, Kln, H.K.
TEL 3-7709878 FAX 3-7717019

愛ディアYOUモア

とべとべアンパンマン

©やなせたかし フレーベル館・TMS・NTV

コンパクトで
どこでも
設置できます。

●サイズ(メカ部) 幅 600mm ×奥行 750mm×高さ 200mm
(ボディ部) 幅 500mm×奥行 850mm×高さ 450mm 〒91-40686

仕様（共通）
●幅402mm×奥行311mm×高さ1,117mm ●重量33kg ●標準プレイ料金＝1プレイ20円、6プレイ100円 ●標準カード払出し枚数＝あたり1枚、大あたり3枚（2枚に切替え可） ●〒91-3304（直流電源装置使用）
※商品改良のため、仕様が写真とは多少異なる場合があります。

SDガンダム戦士

●商品についてのお問合せは下記の代理店へ

東京／㈱エイプルコーポレーション☎03(988)2061
大阪／㈱カワクス☎06(787)1881
東京／㈱アップル☎03(300)6271
東京／㈱トウショウ☎03(623)8271
福岡／大長商事㈱☎092(611)5221
愛知／三晃商事㈱☎0568(28)2811
大阪／㈱ダイリン自販☎06(967)6331
徳島／㈱エンゼル☎0886(63)3417
東京／㈱バンジハン☎03(843)4761

発売元 株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
PHONE：03-847-5161㈹

手に汗にぎるゲーム展開…

SKY HORSE

スカイ・ホース

なるほど、このゲームなら飽きられない！

簡単な遊び方にもかかわらず
何度やっても面白い
ドキドキさせる子供用メダルゲームです。

とてもハラハラ

1回のゲームでプレイは3回。
止めたアームの点数がポイントとなり、
3回分のポイントを足した数で、
果してメダルが払い出されるかどうか。
高ポイントだからいい、
というわけではない面白さです。

まったくドキドキ

1回プレイする毎に、
次の数字（ポイント）が狙いたくなる。
ストップボタンを押す指に
つい力が入ります。

「チャンス」もステキ

3回分のポイントが
「チャンス」になれば、ワンモアプレイ。
今度は、アームの止まった数字の数だけ、
ダイレクトにメダルが払い出されます。

昭和技研工業㈲製

●幅 500㎜×奥行 400㎜×高さ 1,290㎜ ●重量 約45kg ●メダル、10円、100円（メダル貸出し専用）の3ウェイ方式 ●1ゲーム 10円～20円またはメダル1～2枚（切替可） ●電気関係 AC 100V、180VA（外部電源装置使用） ●▽非対象

くらしに夢と遊びを…

株式会社 友栄

東京都千代田区三崎町3丁目7番5号
〒101 ☎03（263）9421㈹ FAX03（263）9476

ホープの
ゲーム機

ソレ!ソレ!
どっちが勝つか
当ててね!

可愛いキャラクター
楽しい景品で大人気!

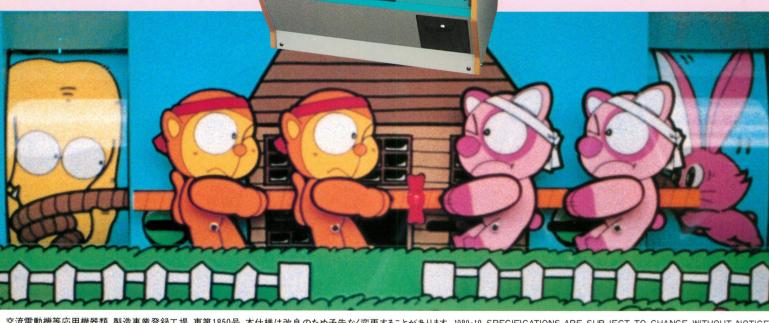
プライズゲーム機

つなひきマッチ ヨ〜イドン!!(GI)

〈遊び方〉

★犬チームと猿チームのどちらが勝つかを決めてセレクトボタンを押します。
★ストップボタンにより、チームのうしろで応援している動物が止まります。
★ウサギに対してゾウが出ればゾウの勝ちです。
★自分でセレクトしたチームが勝つと景品を払い出します。
★引き分けの時はリプレイになります。

〈仕様〉

サイズ:全幅　全長　全高
60cm×50cm×120cm
重　量:40kg
プレイ料金:1回　30円
4回　100円
(変更可)
音　響:メロディ・音声
その他:景品カプセル
75mmϕ使用
〒91-34315

交流電動機等応用機器類 製造事業登録工場 東第1850号 本仕様は改良のため予告なく変更することがあります。1989・10 SPECIFICATIONS ARE SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE

子どもたちの「遊びの世界」を知っている
株式会社 ホープ

本社工場　川崎市中原区今井上町50番地　〒211 TEL 044(722)6141(代) FAX 044(711)2779
関西営業所　京都府乙訓郡大山崎町鏡田2番地　〒618 TEL 075(957)5613(代) FAX 075(957)0313
東京本社　東京都港区芝5丁目31番17号　〒108

アドベンチャーシリーズ

定置式
アンクルカメさん大冒険

新製品

アミューズメント・デコレーション

スイングキノコ

キャラクターベンチ

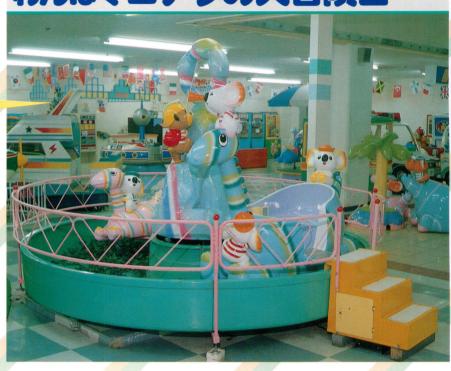
ムービングタイプ

NEW
プチキノコ

キャラクター人形

アクトのファンタスティック・

新製品

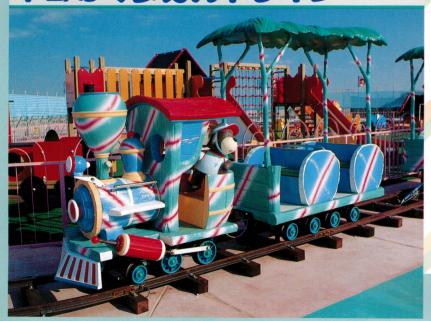
回転式
わんぱくコアラの大冒険2

レール走行タイプ

450㎜ゲージレール走行式　BGM、コメント付
ポコのマジカルトレイン

450㎜ゲージレール走行式　BGM付
ハイホーくまさん冒険号

250㎜ゲージレール走行式　BGM付
ノッポくんの冒険号

製造・発売元

株式会社アクト

〒223 神奈川県横浜市港北区白吉5-20-7
TEL●044-62-5121(代) FAX●044-62-6905

バラエティーに富んだナビスの特選セット

ぬいぐるみも充実!!

各種サイズ取揃えております。
※写真は〈Lタイプ〉の一例です。

景品価格表

セット名	個数	セット価格
ぬいぐるみ A SET	100	￥19,800
ぬいぐるみSET（小）	200	￥16,000
ぬいぐるみ L タイプ	各	種
時 計 SET	100	￥18,000
ライター SET	100	￥18,000
ショーツ SET	各	種
お楽しみ SET（キャラクターグッズ入り）	100	￥16,000
キーホルダーSET	各	種
アクセサリーSET	各	種
他、各種景品セットいろいろあります。		

資料・カタログご請求下さい。

輸入総発売元
NAVIS ナビス産業株式会社
営業所 〒556 大阪市浪速区桜川1丁目1-28三宝ビル
TEL06(561)9863・FAX06(561)9873
本 社 〒593 大阪府堺市八田西町2丁21-26

東日本代理店
SYSTEM SERVICE CO.,LTD.
システムサービス株式会社
〒173 東京都板橋区大山金井町25-9荒木ビル1F
TEL03(956)3181・FAX03(956)3699

ちびすろ

猫にこんばんわ

超ヒットのロングランマシン"ちびすろ"に期待のニューバージョン登場。ロケ地に合わせ「BIG」と「MINI」の2タイプから選べます。

MiNi

●幅 550㎜×奥行 450㎜×高さ 1,250㎜ ●メダル、10円、100円(メダル貸出し)の3ウェイ方式 ●記念メダル(30ø)払い出し機構付 ●▽対象外(外部電源装置使用)

BiG

●幅580㎜×奥行460㎜×高さ1,470㎜ ●メダル、10円、100円(メダル貸出し)の3ウエイ方式 ●記念メダル(30ø)払い出し機構付 ●▽対象外(外部電源装置使用)

●可愛いキャラクターで女の子にも大人気!
●楽しい記念メダル払い出しタイプです。
●3～5台並べて置けば、売上げはさらに倍増!

ほのぼのキャラクターで、びっくり高売上げ。

●製造・発売元

門真営業所 〒571 大阪府門真市岸和田804-1
TEL(0720)81-7177㈹
FAX(0720)81-7180

SCロケを活性化させる人気者!
ゆかいな
モグモグランド
かわいさプラス
スリル満点の
メダルゲーム!
H1200×W400×D410m/m
㈱メトロ
チュウチュウ
ドラまねき
子猫のしぐさが
愛らしい
プライズゲーム
㈱カプコン
アトミック
ロボ・キッド
バラエティー豊かなキャラクター
が人気のマト!
H1472×W580×D390m/m
㈱コーピーエル
アップルプル
マンガ風のキャラクター
がアイ・キャッチ抜群!
H1575(カプセル入れ込)×
W570×D494m/m
㈱タイトー
つなひきマッチ
ヨーイドン
可愛いキャラクター
楽しい景品で
大人気!!
H1200
W600
D500m/m
㈱ホープ
スカイ・ホース
いつでも新鮮!ドキドキメダルゲーム!
H1290
W500
D400m/m
昭和技研工業㈲
かわいい動物達
が大はしゃぎ
〈ピカデリータイプ〉
森の
くるくる村
H1230×W490×D380m/m
田中興業㈱
バッティングの面白さ、最高!
ミスター
バットマン
テクモ㈱
H1485×W555×D1000m/m
株式会社カワクス
本　社/東大阪市川俣3丁目1番35号 〒577 ☎(06)787-1881 FAX(06)787-1952
東京営業所/東京都台東区東上野1丁目24番4号(丸千第2ビル1F) 〒110 ☎(03)837-3884 FAX(03)837-3887
福岡営業所/福岡市中央区大名2-3-2 〒810 ☎(092)713-1083 FAX(092)771-7223
中古基板のことなら
何でも御相談下さい。
●第2技術課
☎06(745)4994
—中古機情報提供中—

低価格機の決定版!!

ロングライフの景品パチンコに期待のカプセルタイプ登場！

デジタルフィーバーに続き 第2弾新発売！

〈仕 様〉
● 寸法＝高さ1490mm×幅552mm ×奥行450mm ●▽非対象

カプセルウィンド付でプレーヤーを引き付けます！

ビッグな大きさ！ 75φカプセルが130個収納可能です!!

画期的ニューソフトが決め手。

（コンピュータがプレイヤーのテクニックを診断。設置場所に合わせて難易度を機械が自動補正します。）

ロケーションに合わせて、景品の払い出し調整はディップSWにより8段階！

〔製造元〕株式会社 ユニバーサル

発売元
株式会社 宝娯楽
TEL044(277)7881㈹/FAX044(277)7814
〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町9－10

駆け引き絶好！仕掛けを凝らしたAMスロット、新発売です。

熱くさせる本格派
BONUS CHANCE
ボーナス チャンス

置いてびっくり！
売上げが全く落ちない高人気スロット、
安心してお求めいただけます。

ボーナスチャンスでフィーバーをつかもう

これは快感！ ビッグボーナスで
計18回、ボーナスで6回の
フィーバープレイができ、
手持ちメダルを一気に
増やせます。

★メダル貸出し機能つき

メダルと10円硬貨、100円硬貨が使える3ウェイ方式。100円硬貨投入時はメダル貸出し機能が働きます（払出し枚数調整可）。

★サービスゲームつき

100円硬貨を投入すると、メダルの貸出しと同時に5ラインがパッと点灯。うれしい1ゲーム（3メダル分）サービスとなります。

★狙える点滅ランプ機構つき

"7"が2つ揃って、右端を狙うだけ、といった場合、リーチ音が鳴り、ランプが点滅してストップボタンを押すタイミングをガイドします（でも当ったり当らなかったり……）。

SCロケでもゲーム場でも、高売上げ請合です。

〔製造元〕株式会社 ユニバーサル

発売元
株式会社 宝娯楽
TEL044(277)7881㈹/FAX044(277)7814
〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町9－10

●幅 507mm×奥行 510mm×高さ 1,400mm ●重量 83kg
●〒61-12556（外部電源装置使用）

TGM

株式会社 タニガワ

埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

いつでも 子供の遊び心を考える タニガワです

寸法：H1230×W500×D350(㎜)／BIG：H1330×W510×D215(㎜)
開発製造：MK電子・KUシステム

超人気製品
シリーズ最新第3弾
ドラゴンフィーバーIII

特長
●パチンコ台が、9号ワクに変わりました。
●景品払い出しカウンターサービススイッチを装備し、一層管理がし易くなりました。

寸法：H1550×W630×D450(mm)

寸法：1130×830×1490(mm) Ⓒ㈱ナムコ

株式会社 タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

チュウチュウ ドラまたき

かわいい子猫を操作する
おもしろプライズゲーム。

(株)カプコン

バッティングの
おもしろさ二重丸！

ミスター バットマン™

テクモ(株)

■サイズ＝W 555×D 1,000×H 1,485 (mm)

ロボット CD V6

CD 36枚、648曲対応

■最大外形寸法：幅 437×高さ 1,250×奥行 460mm（TV含む）

大型CDロボット

3600曲対応

■外形寸法：幅約975×高さ約1,738×奥行約516mm

内蔵ディスク200枚収納可能。
CDオートチェンジ2台の大型システム。

大型LVロボット

1080曲対応

LVソフト72枚収納可能。
大型レーザービジョンシステム。

■外形寸法：幅約975×高さ約1,738×奥行約516mm

クラリオン ミニハウス

MINI HOUSE

■サイズ (W) 2,474×(D) 1,672×(H) 2,172

株式会社 フェイス
〒164 東京都中野区弥生町2−26−2 第2Kビル
TEL.03(229)1101(代) FAX.03(229)3555

〒164 東京都中野区弥生町2-26-2 第2Kビル
TEL.03(229)1101㈹ FAX.03(229)3555

EMERALD HALL
エメラルドホール
気分は、ラスベガスのギャンブラー！
●8人(4人)が同時にプレイできる大型マスの本格派ルーレット・ゲームです。
●オート・メカ方式のルーレットと高解像度の大型モニター(28インチ)によって構成。
●天井部には華やかなイルミネーションを採り入れ、豪華な雰囲気を演出しています。
●ヤングからアダルトまで、幅広く楽しんでもらえます。
㈱タイトー
カーチェイス プラス ＋ シューティング
SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION™
S.C.I.
エス・シー・アイ
●チェイスH.Q.の流れを汲んだ、犯人逮捕・人質救出を目的とするカーチェイスゲームにシューティングの要素を取り入れた全く新しいタイプのゲームです。
㈱タイトー
オフロードレースは格闘技だ！
ドッグファイト・レーシングゲーム
FOUR TRAX
フォートラックス
通信機能付 第3弾
※最高4台8シートまで接続可能です。
Ⓒ㈱ナムコ
ボタン1つから大型筐体まで何でも揃う
株式会社 日本システム
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3 ボヌールビル3F
TEL 0422-21-3210
振込銀行・三井銀行吉祥寺支店(当)5232242 ㈱日本システム

DRAGONSLOT

ちびスロ オリジナルシリーズ

ドラゴンスロット

- SC(ショッピングセンター)等で大好評!
- スロット版RPGのファンタジーがうけてます。
- 75mm大型カプセル払い出しタイプ
- 30φ記念メダル払い出しタイプ

NEW

〔仕様〕
- H 1330×W 510×D 480(m/m)
- AC 100V 50/60Hz
- 消費電力 70W

株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂3－1
TEL03(235)7801 FAX03(235)7804

カラオケ進化論 というと大ゲサかな?

新発売

アトラス NEW カラオケBOX

デュエット Duet

ちょっぴりお洒落に!

アトラスでは、屋内外各種ボックスの製作からLD・CDオートチェンジャーカラオケ機器に至るまでのカラオケ事業に関する巾広いニーズにお応えします。資料御希望の際は弊社販売部迄お申し付け下さい。

Duet(ブルー)

Duet(ピンク)

2500(W)×1890(D)×2100(H)(標準サイズ/特注サイズ可)
内外一体二重壁構造ビニール貼り、木製防音ドア、ガラス二重フィックス窓付、低騒音換気ファンモーター、照明ライト

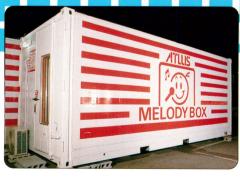
コンパクトな、屋内タイプです。

AT-1P プレハブハウス

カラオケボックスの運営管理、経営相談の他、ファイナンス融資(長期分割支払)のご相談等も承っておりますので、お気軽にお問い合わせ下さい。

5460(W)×2300(D)×2280(H) 1200kg
内外一体二重壁構造、軽量鉄骨プレハブ、ガラスフィックス窓付、空調換気扇、エアコン、照明ライト(スポットライト、ミラーボールのオプション可)テーブル、ソファー付

AT-1C カラオケコンテナ

屋外タイプ

6058(W)×2438(D)×2591(H) 1500kg
海上コンテナ、内装、外装、改造仕上済、空調換気扇、エアコン、照明ライト、ソファー、テーブル付

パイオニア製
レーザーカラオケ
オートチェンジャー
システム

ATLUS 株式会社 アトラス
Phone 03-235-7801(代) 〒162 東京都新宿区神楽坂3-1 FAX 03-235-7804

ヒットを超えてホームラン!!長期高収、ロケを選ばず。

THE野球拳

ナント!

30,000円で

ロケ展開できる!

THE野球拳 テスト・キャンペーンのお知らせ

お陰様で発売以来、ご好評を頂いております「THE野球拳」ですが、まだ ご使用になっていないお客様のために、只今、テスト・キャンペーンを実施しております。レンタル、リース方式により、毎月3万円を13回お支払い頂き、14回目に価格の10％の39,800円で買い取って頂きます。より短かい回数でお買い上げ頂くことも可能で、その際には価格の割引を致します。 キャンペーンは 限定100台（但し1社3台まで）となっておりますので、お早目にお申し込み下さい。

カクテル型

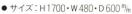
NJ-100P

テーブル型
（景品出し装置付）

●スリムなボディーで
2台置く所に3台置けて、
しかも機能は大型機と
同じです。

●サイズ：H1035・W550・D550㎜

●サイズ：H1660・W665・D750㎜

●サイズ：H655・W900・D560㎜

〒102 東京都千代田区麹町5丁目7番地
秀和紀尾井町TBRビル612
TEL 03(239)4731・FAX03(239)4654

Donuts Machine

世界が認めた10年の実績と革新技術

IN STORE & OUT STORE

アメリカ・リル・オービッツのドーナツマシンを使えば

省スペース、短時間で爆発的な

SS1200

基本部品はたった7個
だから、組立てや操作はいたって簡単

SS1200の特徴

★ホッパーにドーナツミックスを入れるだけで、後は機械が自動的にドーナツを作ります。
★1時間でミニ・ドーナツが1200個作れます。
★全長940mm/幅430mm/高さ650mm/重量 約21kg
★軽量・コンパクト
★店内・外どこへでも移動ができてリアルタイムで収益アップにつながります。
★組立てやすく扱いやすい7つのユニットからできていますので、故障にも簡単に対応できます。
★製造速度が自由に変えられます。
★ホッパーの交換で、ラージ・ミディアム・スモール・ミニの4サイズが選択できます。
★他店との差別化ツールとして最適です。

輸入発売元 株式会社 **幸進商会**

横浜市中区太田町6−73−74
ハマビル404 〒231
TEL. 045−201−6367
FAX. 045−201−6090

オペレーターが作る オペレーターのための景品です。

25年 景品実績

L:1set(100ヶ入)¥19500
M:1set(100ヶ入)¥15500
S:1set(100ヶ入)¥11500

●写真はLセット使用。●当社製品は、消費税別の価格表示です。

アンティーク&トロピカル オシャレな インテリアファン。

あなたのお部屋もカフェバー感覚!

HF501型▶

◀DC606型

あなたのお部屋もカフェバー感覚!
アンティークなシャンデリアとトロピカルファンを融合させたお洒落なインテリアファンです。
風の強さは3段階に切り換えられ、スイッチで夏は涼しく冷房効果、冬は暖房効果を高めるサーキュレーターとして利用できます。

仕様
直径:107cm 電力:100V(50/60Hz)ワット数16W〜75W 重量(ライト付)6.1kg 回転数(弱)60回/分 (中)120回/分 (強)190回/分 電球ワット数:(最大)60W×4個 計240W ●取付簡単●電球別売 ※図解入り取扱方説明書付

DC606型・HF501型¥45,000

大特価(消費税込み) ¥20,000

各娯楽機械・販売・貸付 景品セット・販売 変形特殊自転車・販売
株式会社タイガー企画
〒413 静岡県熱海市中央町8番10号 TEL0557(83)5056 FAX0557(83)5023

良い製品を厳しく選び、お客様のニーズに迅速にお応えします。

ヒット製品選びはお任せ下さい。

㈱東亜プラン

㈱カプコン

人気爆発! クレーンゲーム各種

各種ゲーム基板から大型機まで何でも揃います。お気軽にご連絡下さい。

MSP MICRO SYSTEM PLANNING INC.
株式会社 マイクロシステム プランニング
SHIMIZU BLDG 2F/4F, 6-34-7, KOMAGOME, TOSHIMA-KU, TOKYO, JAPAN.
〒170 東京都豊島区駒込6-34-7 清水ビル2F/4F
TEL:03-576-0951
FAX:03-576-0798
TELEX:2655103 MSPLAN

SUPER VIDEO MEDAL スーパー・ビデオメダル・ラスベガスタイプ

低価格 しかも高性能！

新発売

SUPER WIN

スピーディーで奥の深いゲーム展開！

SUPER MECHASLOT

フィーバーチャンスにエキサイト

SUPER BELL

- "オールマイティー・ジョーカー"使用のため、通常のゲームと比べて役が出来易く、初心者でも大満足。
- ゲームに勝つとダブルゲームにチャレンジ出来ます。

- オートスタートによりハイスピードなゲーム展開。
- 5ライン25BETで高効率稼動！
- 従来にない、エキサイティングなスロットマシン！

- フィーバー中に中央へベルが入るとさらに3回のフィーバーチャンスになります。
- ダブルアップゲームのみも出来ます。コインボードは不要。

●10円・50円・100円・専用メダル全対応〈共通仕様〉 ●H 1750×W 570×D 680(mm) ビデオ〒95-3481 メカスロ〒91-38637

多目的・多機能！つり銭機構付メダル貸機&両替機

SUPER DISPENSER

スーパーディスペンサー

メダル貸機 ⇄ 両替

1台2役

（●外形寸法/W460×D400×H1,570㎜ ●重量/約95kg（ホッパーは空状態）●消費電力/待機時30W・作動時240W ●紙幣収容数/1,000円札約270枚・100円約1,000枚・500円約300枚（100円・500円を別々に収納）●メダル及び硬貨/100円約4,000枚 ●収容枚数/メダル約10,000枚（25¢メダル)）

シグマ製

株式会社 太陽自動機 TAIYO JIDOKI CO.,LTD.
〒135 東京都江東区扇橋3-2-2
TEL 03(699)0511(代)
FAX 03(648)2342

チャイルド・ビデオ・ラブリーシリーズ

第4弾

くるくるぴょんぴょん

新発売

おもしろガエルの絵合せビンゴ

「おまけゲーム」赤オタマと「変身」黒オタマで

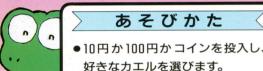
楽しさビッグ!!

ゲロゲロ

可愛いキャラクターが満載

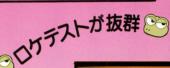
ロケテストが抜群

子供用メダルゲームの決定版!!

あそびかた

- 10円か100円かコインを投入し、好きなカエルを選びます。
- 選んだカエルが縦か横、ななめに並ぶと当りです。
- “赤おたまじゃくし”が出ると「くじ」が1枚ひけ、“黒おたまじゃくし”だと選んだカエルに変身します。
- 最高当りは「99枚」です。

チャイルド・ビデオ・ラブリーシリーズ

ぴょんぴょん

シリーズ第3弾!!

メダルタイプ

プライズタイプ

- おもしろキャラクターのカエル達がゴールめざしてジャンプします。
- 1着になるカエルを予想するだけの簡単ゲームです。
- メダルタイプ、プライズタイプがあります。

とんとん

シリーズ第1弾!!

メダルタイプ

- 好きな動物を選ぶだけの簡単ゲーム。
- うれしい〔おまけ〕ゲームつき。
- 記念メダル払出装置つき。
- 100円、10円、メダルの便利な3ウェイタイプ。

とんとんびょうし

シリーズ第2弾!!

メダルタイプ

- シンプルな遊び方で誰にでもすぐわかる可愛い動物絵合せゲームです。
- スピーディーな画面展開。倍々ゲームのスリルがたっぷり楽しめます。

〈メダルタイプ共通仕様〉●サイズ＝高さ1095㎜×幅430㎜×奥行535㎜●重量45㎏●電源電圧：単相交流100V・50/60Hz●消費電力：80W●〒95-3518●ホッパー容量700枚●金庫容量：10円5000枚・100円600枚⦿メダル＝25¢タイプ、25㎜タイプ●意匠登録・実用新案出願中

TAIYO JIDOKI CO.,LTD.

株式会社 太陽自動機

〒135 東京都江東区扇橋3-2-2

TEL 03(699)0511(代)

FAX 03(648)2342

☆ 永遠に夢を心に描こう! ☆
そして今すばらしい世紀の
Obj.をめざして……!!

風見 令子

新製品

ビンゴ サーカス
㈱セガ・エンタープライゼス

ウイニングラン
鈴鹿グランプリ
Ⓒ㈱ナムコ

フォートラックス
Ⓒ㈱ナムコ

ファイナル ファイト
㈱カプコン

グラディウスⅢ
コナミ㈱

アドベンチャークイズ
カプコンワールド
㈱カプコン

人気機種

チュウチュウ ドラまねき / レッツゴー シュート君 / ダイダ マン / ジャンケンマン フィーバー / 名人会 ミニタイプ / とんとん / ぴょんぴょん / ビックリ フィーバー / ドラゴン フィーバーⅢ

カプセル ゴルフ / エメラルド・ホール / ミスター バットマン / とれとれ ボーイ / スーパー 8ウェイズ / メカスロ / ブラック ジャック / エキサイティング ダービー

クレーン各種

ミニ クレーン

スーパー エレファント

ドリーム キャッチャー

ムーンキャッスル

スウィート ランド

ジャンボ ツイン

クレーン、ベンディングマシン、販促用品各種

A　B　C

A. 世界の時計シリーズ　@160円
B. ウォークマンSDラジオ
C. ショーツ各種　@120円
D. ライター各種　@190円

中古基板、中古筐体その他

今月の本誌
"うります&かいます"
コーナーをご参照下さい。

全メーカー製品取扱い

創業15年

ナミキ商事株式会社

東京都大田区西糀谷1-31-15 TEL03(733)7391(代)/FAX03(733)7394

振込先
富士銀行 羽田支店
当06533 ナミキ商事㈱
第一勧業銀行 羽田支店
普1365827 ナミキ商事㈱

当広告中の中古機につきましては、全て当社に在庫がございますので即納できます。尚、台数に限りがありますので、ご希望の方はお早目にご連絡下さい。

ゲームに関することでしたら、何んでもお気軽にお問い合わせ下さい。

中古機種

スーパーハングオン

ハングオン

アウトラン（デラックス・タイプ）

ターボアウトラン

ギャラクシーフォース

サンダーブレード

スペースハリアー（シットダウンタイプ）

ストリート・ファイター

WECルマン24

オーバー・ザ・トップ

ワールドビンゴ

アフターバーナーDX

アフターバーナー

エンデューローレーサー（ウィリータイプ）

スーパーコンチネンタルビデオスロット

メダルゲーム各種

ピンボール各種（モンテカルロ、スペースシャトル、ハードボディー、ヘビーメタル、ゼネシス、ソーセラ、ミリオネア、ハイスピード、etc.）

筐体各種（新品・中古）

正社員募集

当社では、下記の要領により正社員（アルバイト可）を募集します！

- 職種／技術者及び営業（各若干名）
- 年齢／18歳以上
- 給与／当社規定により優遇、昇給1、賞与2
- 社会保険完備
- 交通費全額支給

※電話連絡の上、履歴書持参下さい。委細面談。

全メーカー製品取扱い

創業15年

ナミキ商事株式会社

東京都大田区西糀谷1-31-15 TEL03(733)7391(代)/FAX03(733)7394

振込先
富士銀行 羽田支店
当06533 ナミキ商事(株)
第一勧業銀行 羽田支店
普1365827 ナミキ商事(株)

関西弁おみくじ新発売。海外旅行プレゼント。

高売上げ機をさらに高売上げにするための新企画。15名様にサイパン旅行、1,000名様に宝くじが当ります。

置くだけでご利益あらたか

しあわせまねき♥おみくじ〈しわまねき〉

おみくじ

▼とても楽しい「関西弁おみくじ」の見本です。

監修:おおきに主の尊
効力保証期限:発行より24時間
※開封後はすぐにお読みください

大吉
(ごっつうええで)

全体運
仕事持っとる人はこれから24時間
ほんまええことあるで。すべての
キーはこの貴石の正しい活用のし
かたや。仕事以外ではとくに目を
見張るようなことはおまへんけど、
すべて今日から好転してくさかい
安心して頑張りや。

愛必勝法
なか相手のでけへん人は貴石
つきゃと思うとる人の靴の中
れときなはれ。確かめようが
かないかはわからんけど、そ
が貴石を気付かんで捨ててし
たらアウツや。貴石をポケッ
なんかにいれて取っていきよ
これはいけるで。4日のう
ミーションかければたいがい
。風呂に入ったときは上が
に水を両手両足にかけるよ
たらえぇで。相手の居る人
悩みごともないと思います
のままあんじょうようやっ
えねん。しいて言えば、ま、
お守りにして3日間だけ持
ろらえば当面グッドでっせ。

又は学校
事についてですけど、思い
へんとこからあんたの株
くれる人、又は出来事が
っせ。会社にはいる前に
「クレセレント・クレシエ
3回唱えるとよろしいわ。
ればツキも満ちますよっ
生さんも学校入る前に唱
でっせ。今出るとこ試験
はずや。勉強し

新ソフトは宝くじも当たる！

新発売の“関西弁おみくじ”は、1,000名様に宝くじが当たるスピードくじ付です。新鮮な語り口で占う楽しさの他に、宝くじまで当たるというわけで、これまで以上の高人気、オペレーターの皆様のご利益もあらたかです。

さらにサイパン旅行ご招待！

下記のクイズに応募すれば抽選で15名様をサイパン旅行にご招待！ あなたのお店の〈おみくじ機〉の売上げアップのため、お客様にもどんどんPRして下さい。

サイパン旅行
たっぷり遊べる5日間コース **15名様ご招待！**

問題 よく当たるおみくじは
『しあわせ○○○おみくじ』です。
上の文の○○○の文字を当ててください。

■応募方法／官製ハガキに、問題の答え3文字と、住所・氏名・年令・電話番号をご明記の上、下記へご郵送ください。(だれでも応募できます。)
●〈あて先〉〒176 東京都練馬郵便局私書箱第37号
「株式会社 トーワ・ジャパン 文字あてクイズ係」
■応募期間／平成２年２月22日まで（当日消印有効）
■抽選日／平成２年３月１日　■当選発表／当選者に直接ご通知いたします。
■旅行時期／平成２年４月（予定）
●旅行取扱／龍王旅行（運輸大臣登録一般旅行業 第232号）☎03(356)3151

※〈しあわせまねきおみくじ〉の機械の内部機構は、この度一部改良。これにより運送時の振動などによるトラブルは一切なくなり、いままで以上に安心してお使えいただけます。

●幅 420㎜×奥行 500㎜×高さ 1,200㎜●収納おみくじ残量警告ランプ付（残り15本時と5本時の2段階）
●〒91－23586

大吉、大凶には、幸せ招く「貴石」入り
〈1セット200本販売〉

※ご希望により、おみくじ結び棒をおつけします。

実用新案出願中

■OP価格:248,000円(消費税別)
(定価:280,000円)(消費税別)
※おみくじソフト(200本単位)は別売です。

●豪華な特製大型おみくじ機の製造依頼も承つております。

この仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

株式会社トーワ・ジャパン
〒164 東京都中野区本町1－31－6～1103
TEL 03(5371)0560㈹ FAX 03(5371)8750

高品質を激安供給！メキシコ謹製ぬいぐるみ。

メキシコ 0273(63)9000 品質を保証するタッグです。

● 激選セット（12〜25cm）
100ヶ入り OP価格：19,600円

● 特安セット（12〜25cm）
100ヶ入り OP価格：18,600円

激安良品 底値満載

★景品ならメキシコです★

▲ローリングパズル

選べる！景品一覧表（1セット200ヶ単位，消費税別）

品名	単価	75mm カプセル詰
ファッションショーツ	135円	○
綿ショーツ	100円	○
ショーツA	130円	○
〃 B	110円	○
〃 C	80円	○
〃 D	90円	○
プリント綿ショーツ	160円	○
ファッションブラジャー	170円	○
パンティーストッキング（日本製）	80円	○
バンダナ	185円	○
人形えんぴつ削り（音付）	50円	○
パールリング	160円	○
時計各種（ヘルメット、デジアナ）	140円	○
ライター（ジッポータイプ）	180円	○
小銭入れ	60円	○
レディースソックス（各色）	100円	○
ゴールドネックレス	180円	○
パールネックレス	180円	○
イヤリング（各種）	120円	○
高級ブローチ	120円	○
ブレスレット（ゴールド）	200円	○
髪飾り	60円	○
キーホルダー	80円	○
高級クォーツ時計	／	○
メンズソックス（各色）	150円	○
メンズブリーフ（各色）	150円	○
カーマスコット	130円	○
牛皮ホルダー付小銭入れ	160円	○
ミンク玉	130円	○
アームバンド（2本1組）	130円	○
ローリングパズル	120円	○
ドアノブカバー（各色）	100円	○
ペンダント時計	180円	○
ぬいぐるみ（小）	68円	○
カプセル（ハーフソフト75ミリ 500個単位）	15円	／

● 75mmカプセル入り1ヶ20円増し

◆営業時間◆
AM9:30〜PM5:30
日・祝日休

特用景品セット OP価格：15,000円
75φカプセル入り100個、税込・運賃当社負担

メキシコ
〒370 高崎市中尾町767−5
TEL 0273(63)9000
FAX 0273(63)3231（24時間受付）
カタログを御希望の方は御連絡下さい。
〈振込先〉
高崎信用金庫 南支店
普通預金口座
No.0142724 メキシコ

株式会社 ミッチェル **MITCHELL CORPORATION**

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町2−26−5 2-26-5 Kichijoji-minami-cho Musashino, Tokyo 180 Japan

Phone：0422-47-3181 FAX：0422-47-3182

META FOX
メタ・フォックス
99
Final Fight
© SETA/JORDAN I.S
CAPCOM CO.,LTD.

1. ぬいぐるみ(L)

2. ぬいぐるみ(LM)

3. ぬいぐるみ(M)

6. グルメショーツ

8. ショーツ ¥16,000(100枚)

9. ショーツ ¥10,300(100枚)

11. アクセサリー NEW

16. ショーツ・ブラセット NEW

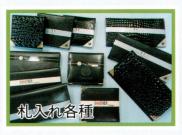
1ランク上の景品です

13. ライター・セット NEW

15. キーホルダー

ラムダクォーツ

ライター各種

札入れ各種

4．ぬいぐるみ(S)
5．ぬいぐるみ(SS)
7．バラエティー・セット
10．時計セット
12．オモチャ
14．キーホルダー
17．カプセル 75φ
18．カプセル 50φ
19．テレガチャ
20．クリスタル・カプセル
21．ぬいぐるみ(LL)

揃えてます。いい景品(モノ)色々!!

★安さと品質の良さが自慢です。お気軽にご用命下さい。★

- ご希望により他に色々とセットの製作も致します。
- セットの種類により内容の変更が多少あるときもあります。
- 警察庁の指導により、クレーンゲームの景品は価格が200円までの物となっていますので、当広告掲載の時計はご使用になれません。

セット商品は毎月イメージチェンジを計っています。

大人気!! クレーンマシンラインナップ

MOON LIGHT CRANE
ムーン・ライト・クレーン

喫茶・スナックロケに最適のテーブル型クレーンゲーム!!

●H650×W1000×D620㎜

LUCKY CRANE
ラッキー・クレーン

長期売上げ安定マシン

しっかり管理で売上10倍
太くて長〜いお付き合い

●H820×W670×D1160㎜
●〒91-16066

MINI CRANE
ミニ クレーン

サイズ/22cm
ふわふわボディーが大人気

スモールサイズでビッグなインカム

コンパクトでも楽しさワイド!!

●H820×W660×D700㎜
●〒91-16066

SUPER ELEPHANT
スーパーエレファント

アップライト型クレーンゲーム

省スペースで高収益!
スーパーなマシン登場!

●H1700×W660×D750㎜
●〒91-16066

製造開発元

株式会社 ユーピーエル

本　社／〒323 栃木県小山市駅南町6-13-30　TEL 0285(27)6600　FAX 0285(27)9593
営業所／〒110 東京都台東区上野3-16-3田口ビル3F　TEL 03(834)1434　FAX 03(834)3918

販売代理店
有限会社 ローム・ロード

〒259-01 神奈川県中郡二宮町中里722−2
TEL 0463(71)9902㈹　FAX 0463(73)2097
振込先：中部銀行平塚支店〔普通〕122199 ㈲ローム・ロード

日曜・祝日・第1・3土曜休

ABLE NEWS 12月号

エイブルコーポレーション ABLE

＜当社は、12月29日から1月4日までの間、冬期休暇のため、お休み致します。＞

●幅507mm×奥行510mm×高さ1,400mm
●重量83kg
●〒61-12556(外部電源装置使用)

㈱ユニバーサル

㈱メトロ

●幅400mm×奥行410mm×高さ1,200mm ●〒91-36524

〔サイズ〕
●メカ部：幅600mm×奥行750mm×高さ200mm ボディ部：幅500mm×奥行850mm×高さ450mm ●〒91-40686

㈱バンプレスト

仕様（共通）
●幅402mm×奥行311mm×高さ1,117mm ●重量33kg ●標準プレイ料金＝1プレイ20円、6プレイ100円 ●標準カード払出し枚数＝あたり1枚、大あたり3枚（2枚に切替え可） ●〒91-3304(直流電源装置使用)

㈱バンプレスト

100個 ¥20,000

100個 ¥20,000

We Make Your Success
ABLE CORP, LTD.
株式会社 エイブルコーポレーション
TEL.03(988)2061(代)
FAX.03(986)5180
〒171 東京都豊島区南池袋2-8-17第一豊南ビル1F

エイブルコーポレーション ABLE

ABLE NEWS 12月号

＜当社は、12月29日から1月4日までの間、冬期休暇のため、お休み致します。＞

コナミ㈱

㈱カプコン

●モニターはナナオ製
高解像度18吋使用。

〔サイズ〕
幅 500
奥行 680
高さ 1,100mm

OP価格148,000円（シール立て 5,000円別途）

〔サイズ〕
H 2,260
W 2,020
D 2,680

㈱セガ・エンタープライゼス

We Make Your Success
ABLE CORP, LTD.
株式会社 エイブルコーポレーション

TEL.03(988)2061(代)
FAX.03(986)5180
〒171 東京都豊島区南池袋2-8-17 第一豊南ビル1F

ジーエムの自信作!

スリムなボディ

ロケにもう一台の余裕

〔設置例:新宿・歌舞伎町 チボリランド〕

- スイッチ操作は前面から手軽に。
- 18吋モニターはナナオ社製で高解像度、縦横自在。
- メンテナンスは全て前面からOK。
- エスカレーター付ホッパー使用でメダルが手元に出ます。
- サービスコンセント、電源コード出し入れ自由。
- 見やすいカウンター類(立替カウンター・音声調整ボリューム付。)
- 移動用のキャスター付。

〔サイズ〕
H 1430 × W 484 × D 630 mm
意匠登録申請済

コナミ㈱

新コース! 鈴鹿サーキットを、リアルに再現!!
12月上旬発売予定

ウイニングラン 鈴鹿グランプリ

〒95-3423
● H 1780 × W 730 × D 1780 m/m

Ⓒ㈱ナムコ

店舗管理、運営からPCBをはじめとするアミューズメント製品まで何でもお任せ下さい。

株式会社ジーエム商事
GM CORPORATION
〒143 東京都大田区大森北5-9-13
TEL 03(766)9331(代)/FAX 03(766)9398

信頼を製(かたち)品でお届けします。

リアルタイム3-D F-1
シミュレーションゲーム

通信機能付
第4弾!!

Winning Run

SUZUKA GP

ウイニングラン 鈴鹿グランプリ

新コース!
鈴鹿サーキットをリアルに再現!!
6速マニュアルと
オートマチックを設定!!
通信機能搭載!

Ⓒ㈱ナムコ

新たに神話が創造される。

GRADIUS III

伝説から神話へ

グラディウスIII

コナミ㈱

スタンランナー
S.T.U.N. RUNNER

スピード、スリル
満点!

ATARI GAMES

Ⓒ㈱ナムコ
㈱セガ・エンタープライゼス

Final Fight
ファイナルファイト

いま、究極の闘いが始まる。

㈱カプコン

各種筐体好評発売中

コスモ電子㈱　コスモ電子㈱　コスモ電子㈱　コスモ電子㈱　コスモ電子㈱　㈱タニガワ

メディア商事株式会社
〒578 東大阪市中野201 山野ビル1F
TEL.0729-64-0717㈹ FAX.0729-64-2059

楽しいサーカスが、やって来た！

ゴールデンサーカス

回る！回る！動物やピエロの愉快なサーカスの始まり、始まり!!

●ライオンとワニの1ラインで、メダル15枚＋ボーナスゲーム、ピエロの1ラインならそれに景品がプラスワン！

●景品カプセルは最大75ミリまでで、大人から子供まで広い客層にアピールします。

メダル両替機構

●ロータリースイッチで1枚〜16枚まで調整可能。

配当調整

●設定1（約60%）〜設定6（約75%）まで6段階調整可能。

〈仕様〉

●外形寸法：H1400×W555×D420（m/m）●使用コイン：100円、10円、メダル（標準25セント）●ホッパー収容枚数：3000枚●カプセル収容個数：50個（75ミリカプセル使用時）●メダル両替枚数：2〜16枚（100円投入時）●使用電源：AC100V（内部AC24V）●重量：約40kg

株式会社 日本商事
NIHON SHOJI CORP.,LTD.

本社　大阪市城東区諏訪4−7−6
TEL(06)962-7721〜3 FAX(06)963-1891

工場　大阪市城東区諏訪4−9−26
TEL(06)969-8275〜6 FAX(06)969-8119

メイホー

コイン計量器

M-125・Part Ⅱ

これは便利。コイン計量器の決定版。

好評の「メイホーコイン計量器」に新しい仲間が加わりました。M-125 Part Ⅱがそれ。10円・50円・100円、それぞれのコインの計量が、ワンタッチのセレクトボタン操作で素早くできます。もちろん従来の「100円専用器」も好評発売中。用途に合わせてお選び下さい。

- 電源 AC100V 50/60Hz(5.5W)
- 使用周囲温度 −5℃〜35℃
- 本体外形寸法：W185×D230×H63mm
- 皿寸法：W170×D170mm
- 容器寸法：W275×D210×H35mm
- 重量：約1.7kg

滋賀工場

標準付属品／ショルダーバック

MOVIE&SOUND

株式会社ワキタ 映音事業部

本社／大阪市中央区西心斎橋1丁目2番4号〈三栄ビル13階〉
〒542 TEL06-251-1901(代表) FAX06-251-3064

もっと楽しく鮮やかに — 信頼のメイホー

MEIHO

〈映音事業部〉

仙台	022(299)1775(代)
新潟	025(271)7548(代)
東京	03(663)7431(代)
横浜	045(201)3255(代)
名古屋	052(212)0781(代)
京都	075(211)6049(代)
大阪	06(581)1158(代)
広島	082(242)6912(代)
福岡	092(573)7839(代)

〈支店および営業所〉

仙台	022(258)1116(代)
東京	03(668)0821(代)
名古屋	052(622)5501(代)
大阪	06(581)1000(代)
広島	082(240)4114(代)
九州	092(503)3377(代)
札幌	0133(62)4101(代)
青森	0177(88)2181(代)
盛岡	0196(38)4105(代)
山形	0236(43)0077(代)
郡山	0249(43)1596(代)
新潟	025(271)1121(代)
長野	0263(26)6933(代)
前橋	0272(53)2870(代)
埼玉	048(775)9021(代)
宇都宮	0286(63)4701(代)
土浦	0298(57)5571(代)
市原	0436(21)6001(代)
船橋	0474(35)1892(代)
八王子	0426(91)4721(代)
横浜	045(212)1115(代)
静岡	0542(37)5021(代)
金沢	0762(37)6381(代)
滋賀	0748(75)4150(代)
和歌山	0734(45)8000(代)
北神戸	0795(62)3331(代)
岡山	0862(41)8571(代)
徳山	0834(31)4502(代)
高松	0878(41)4155(代)
松山	0899(72)1818(代)
大分	0975(20)3023(代)
長崎	0957(26)7112(代)
熊本	096(380)6555(代)
鹿児島	0992(61)1600(代)

株式会社 総商

本 社 〒444 岡崎市井田西町17−4
TEL(0564)24-2581(代) FAX(0564)22-0555(代)

VISGO 株式会社 ビスコ

本　社／〒603 京都市北区衣笠東御所の内町13
販売部／〒171 東京都豊島区要町3-24 長崎ビル3F
TEL 03(554)0121・FAX 03(554)0150

META FOX
メタフォックス
©セタ/ジョルダン
戦闘開始!!
ゼロ戦からジェット戦闘機へ変身!
衝撃的スペース・シューティングゲーム!!
各ステージのボスキャラ登場の時に、
女性ボーカルがバックに流れます。
●2人同時プレイ
●コンティニュー、途中参加可能
大迫力の競馬ゲーム!!
JOCKEY CLUB
新感覚の
2人同時プレイ
〈アップライト型〉
天候、馬場状態、
馬のコンディションをリアルに表現!
ライト感覚な大型マシン
〈マスゲーム型〉

ANIMAL FESTIVAL
アニマルフェスティバル

可愛い動物たちの頭をポコッ!! ポコッ!!

横　720mm
奥行　720mm
前面高さ　670mm
後面高さ　1370mm

OP価格　360,000円

ボディ
FRP製でこわれにくく美しい。

キャスター
移動はラクラク簡単。

キャラクター
フクロー・ブタなど愉快な動物がいっぱい。

DIP
難度及びデモ用音声調整可能。

遊び時間
40点まで1回。41点以上で1回追加。

ロケテスト
SCロケで1日12,000円の高インカムを実証!

ロケーション
シングルロケ・SCロケ・ゲームセンター・ボーリング場・バッティングセンター・カラオケボックス・リゾートホテル等

㈲スリーN

堺市浜寺石津町西2丁1−2
TEL 0722-44-4600
FAX 0722-45-6110

カラオケBOXのトップメーカー ケー・ティー・ユー が自信をもってお勧めします。

① 他社の追随をゆるさない完璧な防音対策と換気システム
② 全自動CDカラオケシステム搭載（LD仕様も可能）
③ 最適な音響効果、貴賓室を思わせる高級感溢れる室内設計
④ 集客効果抜群！一歩先を走るハイセンスな外観
⑤ "ブルートレイン"は総て完成品納入。だから即日営業も可能
⑥ 寸法＝2600H×2400W×6000D（㎜）

カラオケレンタルBOX ブルートレイン

豪華な内装、豊富なバリエーション

▲ラウンジタイプ（デラックス）

▲ラウンジタイプ（デラックス）

▲カウンタータイプ

室内は貴賓室を思わせる豪華な内装。室内設計もワンドアータイプに加えてツードアータイプもご用意致しております。また室内装は20種類にのぼる豊富なバリエーションからお選びいただけます。尚、お客様のお好みに応じた室内レイアウトも承っております。

▲ステージタイプ（デラックス）

▲ステージタイプ（デラックス）

〈全国180ヶ所のサービス網を持つ 当社ならではのサービス体制〉

"カラオケ村"オープンに際しての――
- Ⅰ 建築確認申請の手続き
- Ⅱ 保健所への届け出関係
- Ⅲ 地域の騒音規制など法的問題
- Ⅳ 外装デザインやBOXレイアウト
- Ⅴ 販促物の製作　etc.

"カラオケ村"運営上の――
- Ⅰ 経営ノウハウ
- Ⅱ 健全経営対策
- Ⅲ 従業員の教育
- Ⅳ 付帯設備に関する問題　etc.

これら"カラオケ村"オープンから運営に至るまでの諸事項も成功事例豊富な当社にお任せいただければ安心。当社専属デザイナー、専属コンサルタントの派遣体制は万全ですから、どなたでもお手軽に"カラオケ村"が運営いただけます。

▲厨房Box外部

内部▶

▶標準仕様◀

●ハイセンスな内装（ラウンジタイプかステージタイプのいずれかをお選び下さい）●全自動CDカラオケシステム搭載 ●エアコン、照明、換気設備、インターホン完備

〔現地据付、電気配線接続後、即日営業可能なカラオケレンタルボックスです。〕

※事前に建築確認申請が必要です。

室内レイアウト及び装備の特別注文、カラオケレンタルBoxの営業上のノウハウなどお気軽にご相談に応じます

お問い合わせは

株式会社 ケー・ティー・ユー

〒578 東大阪市菱屋東2丁目9番16号
PHONE (0729) 64-0515
FAX (0729) 64-2263

省スペース・省操作。
カラオケは集中管理システムで
新しい時代に入った。

TECHNICAL & MODERNITY
T&M
for Human Sound System

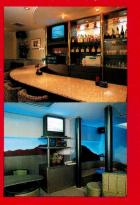
カラオケからボコモーションへ。時代が変わる。

T&Mの最新コンピュータテクノロジーと長年のノウハウを結集した新しいカラオケ集中管理システム。レジャービルが変わる。カラオケが変わる。

キーステーションをビル内の1ヵ所に設置。双方向ラインでテナントと結ばれています。

完全無人コンピュータ制御のキーステーションに設置されるオートチェンジャーは待機タイムが不要なフル稼動型。すべてのテナントが同時にリクエストしても余裕をもって対応できます。演奏頻度を考慮したきめ細かなソフト配置で待時間の殆どない対応が可能です。演奏実績はテナント別に時刻・曲名が記録され、ビル単位のベスト200曲なども集計されます。またカラオケOFF時にはBGV1チャンネル、映画2チャンネル、及びTVの全チャンネルをいつでも選ぶことができます。これまでのように有線放送だけでなく多彩なサービスが可能です。

テナント内にスペースをとるソフト収納ボックスとプレーヤーが不要になります。

曲数を増やすにつれて増大するソフト収納スペースがゼロ。リクエストボタンを押して曲名を指定するだけでリクエスト曲が演奏されます。リクエスト曲は10曲まで予約可能。面倒なソフト捜しとプレーヤ操作もまったく不要です。リモコン操作で手元からもリクエストできますからわざわざ席を立つ必要もありません。本体コマンダーとアンプはコンパクト設計。インテリアを生かします。各テナントのスペースと人手を有効に生かせる設計です。

4,300曲を14台のオートチェンジャーに自由に装備できます。

大阪市の中央区と北区に落成した「天祥ビル」に導入されたT&Mの集中管理システムには14台のオートチェンジャーが装備されています。約200枚・4,300曲を越えるソフトをグループに分類し、演奏頻度の高いグループは複数のオートチェンジャーにセット。ロケーションやビルの規模に応じたシステム設計が自由に行えます。

株式会社ティアンドエム

〒106 東京都港区六本木1丁目5-10(麻布ハイツ6F)
TEL(03)582-9671㈹ FAX(03)582-9673
〒534 大阪市都島区中野町4丁目8-10
TEL(06)356-0467㈹ FAX(06)356-1257

SYSTEM 18

システム 18 第一弾! シャドー・ダンサー

SHADOW DANCER

コンパネ仕様
1レバー,3ボタン

跳べ、闘え。忍びを極めた者たちよ…

忍法の修行に励む若者のもとには、
忠実なる一頭の忍犬がいた。
一方、都市の中心では、テロ集団が暴虐のかぎりをつくし、
あろうことか街のいたる所に時限爆弾を仕掛けはじめたのであった。
若き忍者とその相棒の忍犬は、
仕掛けられたすべての爆弾を回収するとともに、
テロ集団をあやつる悪の組織を壊滅するため、果敢にも行動を開始した。

ゲームの特徴

- 人気の高い忍者アクションゲームに、忍犬を使うという新しい攻撃パターンや、ド派手な忍術シーンを盛り込み、エキサイティングなゲームシーンを提供します。
- 4ラウンド、15シーンを用意。また、多彩な登場キャラクターや各ラウンドごとの迫力満点のボスシーンなど、話題性も豊富です。
- よりリアルなサウンドと、高度なグラフィック処理を可能にする新システム「システム18」を採用しています。
- 「システム18」に対応の強力なゲームを続々開発する予定ですので、今後ニューゲームを効率よく導入できます。
- 長期間安定したインカム率が期待できる人気のジャンルですから、お店の活性化対策に最適です。

'89AMショーにてデビューし、さらにパワーアップ!重装備キャビネットで新登場!!

最新鋭重機関銃を駆使して、非常警戒体制区域を打ち破れ!!

LINE OF FIRE

ライン オブ ファイヤー

リアルアクションが体感できる、
ニューツインズ(2人用)マシンガンゲーム。

- ゲーム画面は、前進、右折、左折、後退と動き、機関銃は前後に激しく振動し、プレイヤーを飽きさせません。
- 敵キャラのたくさん出てくるシーンや、突然出てくるリアルなデカキャラなど注目度は抜群です。
- キャビネットは今までにない斬新なデザインで集客効果、お店の活性化に最適です。

仕様:外形寸法(㎜)1,800(H)×1,050(W)×1,800(D)重量230kg、消費電力AC100V 約201W、26インチモニター、〒95 3886

SEGA® 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社　東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話 03(743)7432(アミューズメント機器事業本部)
電話 03(743)7433(AM施設事業本部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34 〒062 電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2-5-3 〒561 電話 06(334)5333(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15 〒810 電話092(522)4715(代表)

AM春秋

12月号

「カーニバルゲーム」が提起するもの

10月4日・5日の両日にわたって開催された「第27回AMショー」を賑わせたひとつが「アメリカン・カーニバルゲーム」。全く新しい遊び、新技術による開発というわけでもなく、昔から夜店、縁日等で馴れ親しんだものであり、それらをよりモダンにリメイクしたものだ。

ハイテック、ハイタッチを標榜し、先端技術によるアミューズメントを認じてきた当業界人にあっては、まさに、「足元をすくわれた」というところであろうか。

AMショーに今日の、あるいは明日のビジネスを求めるオペレーターの反応は「設置スペースの問題」「人手の問題」等、より現実的・直接的だ。

しかし、それらを夫々のロケーションに採用するか否か、という判断とは別に、それらが新しいビジネスとして「人気を博した」というよりも、「関心を集め、話題をさらった」その底流にあるものを心に刻むことがより重要ではないだろうか。

アミューズメントの原点への問いかけ

今年は韓国ロッテワールドの屋内テーマパーク「ロッテワールドアドベンチャー」がオープンし、いくつかのオペレーター団体等による視察旅行が企画された。日本SC遊園協会によるカナダ「ウエスト・エドモントン・モール」への海外研修旅行も実施された。

国内でも大型SCや百貨店のオープンに伴う大型AM施設のオープンが伝えられた。どうもSCロケ――それも大型ロケ優位の展開だ。

昨今の物販や飲食と複合したAM施設の展開、あるいはAM施設自体の大型化・複合化、という話題の中で、常に謳われるのはアミューズメントからエンターティメントへ、遊ばせるからもてなすへの転換だが、実感的にはつかみづらいもの。まして、手の届かぬ大型店で語られるとあっては、一般のオペレーターには縁のないもの、とそっぽを向かれかねない。

しかし、はたしてそうだろうか、AMショーでカーニバルゲームが話題となったのは、なぜなのか。それは今日のAMロケに欠落しているものを、言葉ではなく、具体的な形でプレゼンテーションしたからではないだろうか。

それは必ずしも、エンターティメントという言葉が含む実態の全てというわけではないが、コンピューターゲーム、あるいはコインオペという営業形態の中で、業界人が見失なっていたもの、アミューズメントの原点を呼び覚してくれたのではないだろうか。

コインオペ、効率主義の落し穴

パイが拡大していなくとも、ビデオゲームは依然として根強いプレイヤー層を擁しており、業界の貴重な財産ではあるが、流れを心得た対応が必要だ。

こうした中で、大型体感ゲーム、あるいはクレーン類、そして此の度びのカーニバルゲームは、夫々異質のものの様ではあるが、同時に共通項を見い出すこともできる。たとえ1人であっても、自分自身以外の人々と場を共有していることだ。グループ、ファミリーであれば、尚いいだろう。

きわめて平易に言えば、皆なでワイワイと騒げることは楽しいことだ。カラオケで歌うのに、知らない客からも拍手があることで満足度は数倍になる。そう言えばてっとり早いだろうか。

もうひとつ、コインオペというきわめて効率のよい営業形態の中で、ともすれば忘れられ勝ちな人的サービスの有り方を改めて総点検する必要があるのではなかろうか。

コインオペを否定するわけではない。過剰な従業員の採用、カーニバルゲームの採用を求めるものでもない。オペレーター自身の意識改革と、現有戦力の見直しが手始めとなる。

（月刊コインジャーナル）

開発メーカー㈱東亜プランの名を一躍高めたのは、'85年の「タイガーヘリ」だった。タイトーから発売されたこの作品は、縦スクロール画面の単純明快なゲーム性と、シューティングゲーム本来の撃ちまくる快感で、多数のプレイヤーから支持された。

以来、「飛翔鮫」、「究極タイガー」と続く一連の作品は通称「タイガーシリーズ」と呼ばれ、シューティングゲームのひとつの典型として何かにつけて引合いに出されるほど広範な人気を獲得している。同シリーズ以外にも「ワードナの森」、「達人」など印象に残る作品は多い。しかし、これまではいずれも大手メーカーからの発売であったから、業界内での同社の知名度はその作品の割には低いといえるかもしれない。ところが、今年になって自社ブランドによる販売を含め積極的な経営姿勢が目立つようになった。「鮫！鮫！鮫！」は東亜プランブランドによる期待の最新作だ。

12

CONCEPTION

単純明快なゲーム内容 撃ちまくる快感を！

過去の「タイガーシリーズ」作品は、最近特にライフサイクルの短縮化が指摘されるシューティングゲームの中にあって、いずれも比較的長期稼動した実績を持っている。

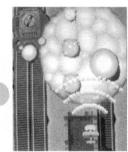
その原因は幾つか考えられるが、まずゲーム内容が明快でとっつき易いことが挙げられる。反射神経と連射というシューティングゲームのプレイに必要な基本的技術が特に要求されるため、今日のゲームプレイヤーに広く受け入れられる結果となったのではないだろうか。

また、武器が強力なのもシリーズ共通の特徴で、画面上の敵をほぼ一掃してしまう『ボンバー』は第一作の「タイガーヘリ」からずっと続けて採用されている。

これらの基本的ゲームシステムは、今回発売の「鮫！鮫！鮫！」にも受け継がれている。とにかく余り難しいことは考えずに、撃って撃って撃ちまくり、避けて避けて避けまくる。それがこのゲームの醍醐味である。

SELLING POINT

最終兵器『ファイヤー』 強力なパワーアップ

では、「鮫！鮫！鮫！」だけの特徴はどこにあるのだろう。

武器はノーマルショットの他に、弾が扇状に広がる『ワイド』、破壊力抜群の『ボンバー』、貫通力のある『ビーム』。これらは前作「飛翔鮫」にも搭載されていたが、今回新たに加わったものに『ファイヤー』がある。

これは、抜群の破壊力を持つ直線的な火炎放射が、自機の前から後へ360度ムチのように動くという非常にユニークかつ強力な武器だ。自機のネーミングが『ファイヤーシャーク』となっていることからわかるように、このゲームの代名詞ともいえる必殺の兵器である。

今月の表紙

DECEMBER

㈱東亜プラン

「鮫！鮫！鮫！」

また、『ボンバー』は従来ボタンを押すと落下位置は自動的に決まってしまったが、「鮫！鮫！鮫！」ではボタンを押す時間の長短により、落下位置がコントロールできるようになった。

「飛翔鮫」で大活躍した双葉機がパワーアップして蘇ったのだ。もちろんグラフィック、サウンド、敵キャラクターもレベルアップ。今回も長期稼動を期待したい。

広告索引

No.168 DEC. 1989
Watcher & Adviser for Operator

12月目次

特集・ＡＭ業界の労働問題を考える

長期好景気が続くなか、深刻な人手不足が産業界の焦眉の問題となってきている。中小零細企業にあってはこの問題は一層深刻であり、一部労務倒産といった非常事態のケースさえ出現してきている。〝人は石垣人は城〟の昔の武田節をもちだすまでもなく、古来〝人の問題〟は常に重要な要の課題ではあったが、経済がソフト化するにつれ、人の問題の重要性はますます、そのウエイトを高めてきている。

ＡＭ産業にとっても問題は同様であり、かつては〝娯楽機械の優劣〟が最大のウェイトを占めており、風営法施行以降、〝設備環境〟が重要視されてきた経過があったが、今や〝いかに高品位の人的サービスを提供するか〟、そのために〝いかに優秀な人材を確保・教育するか〟が緊急の課題として浮上しつつある現況だ。そこで小誌ではこの「社員人事問題」について、当業界を代表する五社の人事のトップ責任者の方々にお集りいただき、いろいろな角度から自由にお話しいただいた。

大手各社
人事担当者座談会

出席者（発音順）

宮原・ある経営者団体のアンケート調査によると今、経営者の緊急課題は「人の問題」であるという数字がマスコミ誌にでておりました。日本経済が好景気を長期間持続する中で〝人手不足である〟ということが云われており、産業、企業の成長発展のために〝いかに優秀な人材を確保し、教育しレベルアップ〟していくかが最重要課題となっております。

当ＡＭ産業にとっても問題は同様であろうかと考えますが、本日はＡＭ業界を代表する五社の人事の責任者の方々にお集りいただき、「社員人事問題について」、いろいろな角度からお話をしていただきたいと考えております。

当業界では〝機械〟、〝設備環境〟、〝人材〟の三つが重要なポイントであると

● AM業界の労働問題を考える

㈱ナムコ 取締役人事部長
西山 勝氏

㈱シグマ 取締役総務部長
中山 尚彦氏

㈱セガ・エンタープライゼス 人事部長
菅原 良治氏

㈱タイトー 人事部長
大倉 照夫氏

㈱ジャレコ 常務取締役
森 好文氏

司会 日本SC遊園常務理事
宮原 久氏

司会 宮原 久氏
(日本SC遊園協会常務理事)

云われていますが、かつては〝機械〟が最優先課題であった時期が長く続き、新風営法施行以降、〝明るい健全な店舗・コーナーづくり〟が重要課題となり、〝設備環境〟の問題が重要視されてまいりました。そして、今、大手上場企業がテーマパーク事業に進出してきている状況背景の中で〝人的サービス〟の問題が重要な課題となりつつあると思います。

そこで、まず、この〝ロケーションにおける人的サービス〟〝人の問題〟について、どのような認識をされているのか、そのあたりからお話を進めていただきたいと思います。

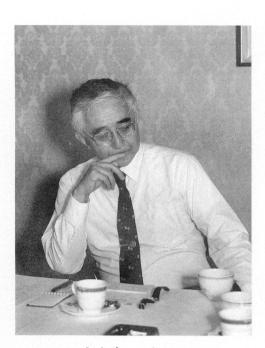
西山・今、云われましたが、かつては機械及び設備が最優先されていた時期が続いたのですが、ここ一、二年、サービス産業として〝人をもてなす、いかに楽しく遊んでいただくか〟が最も大切な課題となってきているという認識を持っています。

当社ではそういう認識のもとに、〝アミューズメントからエンターテイメント〟というテーマをかかげ、〝人材の問題〟を最優先、最重要課題として、取り組んでいく方向に進んでいます。

そういうことで〝機械〟〝設備環境〟〝人材〟のウエイトの順位が逆転してきているということが云えると思いますね。〝機械〟〝設備環境〟はどこのロケーションでも大同小異になってくるでしょうから、今後のポイントは〝いかに優秀な人的サービスが提供できるか〟が成長発展のキイポイントとなってくるのではないでしょうか。

例えばSC遊園地には家族づれのお客様が来られますが、子供だけでなくお父さんやお母さんにも喜んでいただける、又来てみたいと思っていただける〝もてなし〟をやってゆきたい。そのように社員教育をやっていきたいと考えています。

中山・やはり、機械、設備はどこでも大差はありませんから、そうなるとポイントは「それを運営する力」ということになります。私共のお店では常連客、リピート客のウエイトが高いですから、そのお客に〝もう一度来たい〟という気持をどのようにしたら持っていただけるかが最大ポイントとなりますね。私共の売る商品が具体的なみかえりのない、いわば空気のようなものを売っているわけですから、常連客を維持し増やしていくために〝微妙な気分〟〝サービスの質〟が問題となってきますね。

いわば私共の商売は〝一つの舞台でいかに演出するか〟にかかってくるのではないかと考えています。

人的サービスが最重要課題
良い人材の採用と教育が急務に

宮原・東京ディズニーランドでもいろいろなテーマパークに何回も来るリピート客が非常に多いと聞いておりますが、あれもテーマパークの魅力もさることながら、質の高いサービスが大きな力となっている。同様のことが、当業界にも云えるわけですね。

菅原・セガ社では「創造は生命(いのち)」という言葉が社是にあるのですが、〝クリエイティブ、新しい創造力〟というもの

を一番大切にしていきたいというのが全社あげての方針になっています。

生産部門では〝より優れた機械の開発生産〟ロケーション部門では〝高品位のサービス提供、サービスマインドを重視する〟ということですね。ただ単に〝いらっしゃいませ。ありがとうございました〟だけではなく、ゲーム機の遊び方説明等のインストラクチャーを含めたサービス提供、ロケ管理・運営を行っていくということで顧客に満足して帰ってもらうことを重要課題としております。

それを可能にするためには、やはり〝良い人材の採用、確保、教育〟が重要となってまいりますね。〝より高品位のサービスの提供、開発生産〟と云っても人間がやるわけですからね。そういう意味からも〝人材の確保〟が最重要課題だと云えると思います。

㈱タイトー　総務本部人事部長
大倉　照夫氏

大倉・タイトーとしては基本的には他社さんと同様でして、「人と人とのつながりを大切にしよう」ということが会社の基本となっております。

会社のコンセプトとしましては「キャッチ・ザ・ハート」ということをかかげておりますが、ロケーションでは「こころに感ずる遊びを提供する」ということをスローガンにやっております。やはり、〝楽しさ・夢を売っていく〟と云うことになりますとそれは最終的には人間がやっていかなければならないことですから、やはり、〝人の問題〟が最優先課題と云えるのじゃないでしょうか。優秀な人材を採用、確保するというは勿論大事なことですが、それと同時に〝教育の問題〟も大切な課題になってきていますね。

森・ジャレコでは現在、五ヵ店のロケーションがございますが、他社さんとちょっと違いまして、やはり、私共は〝メーカーにてっする〟ということですから、ロケーションを持つ目的がユーザーのニーズ、動向をマーケティングするというアンテナショップとしての役割が大きいわけです。アンテナショップとして機能するためには情報収集と同時に入場客がどんなゲーム機に興味を感じ、どのように遊んでいるかがつぶさに具体的に解らなければならない。それと同時に私共のお店でゲームマニアが大半のお客様ですので、彼等がどのように遊び、またどんなゲームを求めているかをマーケティングしていく役割を果さなければなりませんね。

そしてその情報を開発生産の方へ、フィードバックしていく役割が重要となってきますね。そのためにはそれができる人材をお店に派遣しなければなりませんので、若い開発マンを研修の意味もあってお店に一年間ほど、派遣する方法もとっています。

ロケ収益とアンテナショップという二つのものをどうマッチさせていくかは難しい問題ではありますが、今のところ、店舗数も少ないこともあってうまく機能しております。

「ゲーム委員会」で自由討論—ジャレコ—

正社員とパートの比率は各社各様

宮原・メーカーとしては現場のニーズ、情報を開発生産へ吸い上げる、適確にキャッチし反映するということは大切なことですね。

森・私共では「ゲーム委員会」というものをつくり、販売、開発、店舗の各部門から10名集り、自由に討議しています。そこでは採算等の経営的観点からはとりあえず離れて、自由な発想、広角度なアンテナを張った人間の立場から「これからはどんなことがおもしろいか」というようなテーマで自由討議してもらっております。ここではたて割の組織を通じる場合と異って、情報が横に流れるというメリットが大きく、私もアドバイザーとして出席しておりますが、ずい分とユニークな斬新なアイデアが出てきております。

将来、商品化可能な〝芽の部分〟一例をあげますと〝非連続なゲーム〟と

●AM業界の労働問題を考える

いった会社サイドからは到底出てこないような、新しいニーズを掘り起すことが将来可能と思われる貴重な意見も出てきています。

西山・ナムコでも一ヵ月ほど「ロケ現場は原点である」という観点から研修させておりますが、開発部門と営業部門との人事配転は現実的には非常に難しい問題ですね。

宮原・次に「社員の求人状況」、「平均給与」「パート」などに話題を移してお話していただきたいと思いますが、正社員、パートの比率はどうなっておりますか。

西山・長期、短期のパートを入れて、約1対2ぐらいじゃないでしょうか。

中山・私共では正社員1に対しアルバイト3ぐらいになっておりますね。

アルバイトの時給は850円です。

㈱ナムコ　取締役人事部長
西山　勝氏

大倉・タイトーでは1対1.3ぐらいです。

パートの時給については地域差がありますが平均して650～700円ぐらいじゃないでしょうか。

菅原・セガ社では1対2ぐらいですね。

時給については勿論、地域格差が強く、500円～800円程度まで相当に格差がございます。

森・ジャレコでは先ほど申しましたようにアンテナショップ店の意味合いが強いですから、社員とアルバイトの比率は1対1ぐらいですね。

業界の平均年齢は若い
初任給は各社16～17万円前後

宮原・平均給与、平均年齢等についてはいかがでしょうか。発表しにくい面もあるかとは思いますが。

西山・当社では男女あわせまして、平均給与は21万1千円。平均年齢は32歳です。開発部門はもっと若い年令構成ですが地方のロケーションでは高年齢の古い社員もおりますからね。

菅原・セガ社には組合が二つございまして、給与の点はちょっと控えさしていただきたいのですが、データーのとり方で相当に違った数字がでてきていますね。

平均年齢は約30歳ですが、開発部門は450名で28歳と若いですよ。

大倉・平均年齢は31歳ですが、このAM業界は他業界と比較して相当に若いですよね。

平均給与はデーターのとり方が違ってきますのでお答えしにくいのですが、今年度の新規採用は100名強で初任給は男子大卒で16万3千円です。

中山・シグマでは平均年齢は29歳です。

平均給与は残業手当を含まないで25万円です。初任給は男子大卒で技術系が16万3千円。事務営業系で17万4千円です。

森・ジャレコでは平均年齢は28・9歳ですね。これも部門によって相当に違いまして管理部門は当然のことながら高いわけですが、開発部門は26歳と非常に若いですね。

初任給は職種により多少違いはありますが16万円ないし17万円です。

新卒採用は非常に好調
ゲーム好きの学生が集まる

宮原・各社とも来春の新規採用はもう決定されていると思いますが、今年の状況はどうでしたでしょうか。

菅原・今年は非常に恵まれていましたね。大卒者の応募者総数が1240名で、それに高卒が140名。採用総数が250名で、その内理数系が70名ほどです。

今年の傾向として、私達にとって大変にありがたかったのは、給与の点などではなく、「私はゲームが好きだから応募した」という学生が非常に多かったことですね。

これは当社だけではなく、AM産業全体にとって非常に重要なことですね。

宮原・現代の学生は賃金よりも仕事の内容、イメージをとても重要視する傾

向にあるようですね。東京ディズニーランドは学生の評価が高いようですが、あそこでは「キャスター」という名称を使っていますね。そういう意味からもAM業界も良いイメージづくりの問題が重要になってきますね。

菅原・「大型レジャー」という言葉に現代の若者は非常に魅力を感じるようですね。私達も今年はこの「大型レジャー」という言葉を使わせてもらいましたが、個別企業は勿論のこと、AM業界全体のイメージアップは大切ですね。私は20年間、人事担当の仕事をやっておりますが、昔はなかなか、人が来なかった、それで苦労した経験があります。それを考えると現在はAM業界のイメージもずい分とレベルアップし、隔世の感がしますね。

宮原・「ゲームセンター」という言葉はあまりイメージがよくありませんね。

菅原・退職者が比較的多いのはやはり、アミューズメントセンターに配属された者が、当初持っていたイメージと違うという理由で退職していくケースですね。

森・今年は〝質で選ぶ〟という立場で当初予定25名の約75%の充足率でした。後の25%は中途採用で対応できると考えております。今年は例年にはとれない大学からも採用できましたから、まずまずといったところですね。

中山・今年は50名採用ができましたね。一般には求人難ということが云われておりますが、例年どおりといいますか、特に変ったところはありませんでしたね。

西山・ナムコでは70名が既に内定しています。昨年は52名でした。今年は学校訪問はしておりませんが、資料請求数が五千名あり、会社説明会には、九百名が来ました。

　まあ、当社としてはほぼ満足できる結果だったと考えています。

㈱ジャレコ　常務取締役
森　好文氏

合宿後O.J.T.が共通パターン
日米で違う「マニュアル」への考え方

宮原・「社員、パートの教育の問題」はどうでしょうか。

大倉・会社で作成したマニュアルを使い、店長が従業員教育をやっています。チェックリストにそって毎日、やっておりますが、どこまでやれるかという問題はありますね。

菅原・正社員もパートも同じ〝会社の顔〟であることに変りはありませんから、〝高品位のサービスを提供する〟という観点から、教育の問題は重要ですね。

　当社では新入社員全員を集合教育として一週間から十日間、その後、店舗、工場に各々一週間から十日間、現場研修を行ない、配属部門で約一ヵ月教育を行っております。教育期間は約二ヵ月間かけております。店長教育としては、自己革新、サービスマインドを養い横の連帯を強める目的から年に一回、三日間、カンヅメ研修を実施しております。

中山・今年から高校卒を営業社員として意識的に採用をはじめたのですが、六ヵ月間、マンツーマンでトレーニングしております。当初、大学生のアルバイトを使っている関係から高校卒の採用には危惧する意見もあったのですが、今迄のところ、順調に育っていっております。なお、六ヵ月間の経費は本社の管理部で負担しています。

　基本的な作業は、一・二年でマニュアルにそって修得できるのですが、売上げをどう上げていくかという課題は、マニュアル化しにくいですから、各店の店長の個性にまかせているのが現状ですね。そのあたりは各店によって微妙な差異がでてきますね。

宮原・先日、日本SC遊園協会の視察ツアーでカナダの遊園地をみて来たのですが、そこでは「マニュアル」が重要視されていて、「20時間で修得できる」とか、明確な答えが返ってきて、ちょっとびっくりしたのですが。

森・マニュアルに対して、日米では相当に違うんですね。アメリカでは朝の

オハヨウゴザイマスからマニュアル化されていて、マニュアにそってやれば大方のことができるというマニュアル主義ですが、日本では一応マニュアルはあるけれど変化する状況にあわせて対応していくという状況対応主義と云えるのではないでしょうか。

今、話されている「店長の役割」という問題についても、従来は管理者的な役割が強かった。マニュアルにそってやるとどうしても管理者タイプになってしまうように思われます。

しかし、今、求められている店長像はそういった管理者タイプの店長像ではなく、お客様に対し、いかに楽しく遊んでもらうか、それをどのように演出していくかが重要な課題となってきているわけですから、店長も優秀な演出者の役割が求められているのではないでしょうか。演出者の長としていかにその役割を果していくかが重要な店長の課題であると思いますね。

宮原・タイトーさんでは教育はどのようになさっておられますか。

大倉・新入社員については営業部門では一週間の導入訓練合宿を行ない、その後十日間の基本研修の後、各ブランチへオン・ザ・ジョブトレーニングに二ヵ月半出向させています。技術系では導入訓練合宿、基本研修は同じですが、その後営業所へ一ヵ月間研修の後、技術研修を行っています。

その他、店長教育としては年に一回接客マナーや管理者教育として三泊四日の合宿研修を行っておりますね。

森・ジャレコでは新入社員には一週間のカンヅメ合宿を行ない、社会人教育や業務教育を実施していますが、これは格段の成果があがっておりますね。

礼儀正しい、電話の応対が適確で早いと好評です。その合宿の後、現場教育の重視ということからオン・ザ・ジョブトレーニングを行っています。これも指導員がついて綿密な指導教育をやり、年間のスケジュールにそってプログラムの段階をクリアしていくようにきめ細かい指導教育を行っていますね。

中山・シグマでは新入社員は二～三週間、集合研修を行い、研修店へ大卒は三ヵ月、高卒は六ヵ月派遣し、基礎実務を修得させます。その後二ヵ月に一回集合研修を行いますが、その中で最もウエイトをおくことは「我々が提供する商品とは何か」ということを徹底的に理解、修得してもらうことですね。

店長教育には外部研修も利用しておりますが、店長には自分の頭で考え、創意工夫をこらして売上げを伸ばしていくことが要求されますから、ある程度、店長の裁量にゆだねているというのが実情ですね。

㈱セガ・エンタープライゼス
人事部長
菅原　良治氏

60歳定年が業界でも一般化
福利厚生面の充実に各社力を注ぐ

宮原・次に「社員福祉の状況」をテーマに定年や年金制度、福祉について、お話をお伺いしたいと思いますが、定年について各社はどのようになっているのでしょうか。

西山・ナムコでは現在55歳の定年ですが、職業安定所から督促がまいりまして、来春四月期より60歳に延長することが決定しています。

大倉・タイトーでは現在57歳定年ですが、ナムコさんと同様の事情で延長を検討中です。役所では平成四年の末を一応のメドにしているようですね。

菅原・セガ社では昭和40年代から60歳定年を実施しておりますね。

中山・シグマでは数年前から60歳にしております。

森・ジャレコでは就業規則では55歳定年となっていますが、現実には55歳を過ぎた社員でも嘱託雇用という形で働いてもらう事例もあります。当社の場合業歴の若い会社であることもあって、能力のある社員は貴重な戦力として評価します。

宮原・上場企業の内、88・7％の企業が企業年金制度を採用しているという統計が発表されておりますが、当業界ではセガさん、タイトーさん、ナムコ

さん、コナミ工業さんといった会社はみんな企業年金制度を採用しておられるようですね。

大倉・適格年金ですね。

中山・そろそろ、シグマとしてもやっていかなければならない時期に来ているということで、現在検討中の段階ですが、ただどういう単位でやればいいのかという問題がありますね。

森・ジャレコとしても現在、年金基金を検討中の段階です。

私共は今、東京都小型コンピューター健保組合に加入していますが、ここは会員数三万五千人、加盟員が若年層が厚いということもあって、財政的に豊かですし、いろいろとメリットが大きいですね、リゾート施設を安く利用できるとか。

菅原・セガ社では東京都電気健康保険組合に加入していますが、低保険料でいろいろなサービスが受けられますね。医料にしても、八千円以上の費用は全額もどってくるとか、メリットは大きいですよ。

宮原・社員福祉の問題は優秀な人材の確保、定着上、非常に重要な問題ですがそういった制度を整備できる会社とそれができない中小零細企業との格差が今後、ますます広がっていくということでしょうか。

AOUなど協会団体でまとまって加入し、そういった面をカバーする方策も考えられるんじゃないかとは考えますが、AM業界の今後を展望していく上で重要課題であることは確かですね。

西山・ナムコでは軽井沢に保養施設があり、東京電子機械工業健康保険組合の保養施設も利用しています。その他、各種スポーツ・健康クラブの法人加盟による利用や財形貯蓄制度の利用もやっております。現在、営業部転勤者のための寮施設はありますが、今後、社員のための福利厚生の面の充実をはかっていかなければならないと考えています。

厳しさ増す求人状況
企業イメージを高める努力続ける

宮原・いろいろとお話を伺ってきたわけですが、最後に今後の展望についてはどうでしょうか。「人の問題について」の展望は明るいんでしょうか。

西山・大手企業などは寮や社宅などを完備していきますし、給与や労働時間の短縮など労働条件を一層改善していきますから、その中で競争していくことは今後ともなかなか大変なんじゃないでしょうか。私共でも社宅や福祉施設などはまだまだ不備な状況ですから。

菅原・ここ数年はキビシイ状況が続くでしょうね。良質な人材を確保していくためには長期的には「企業イメージ」をマスコミ等を通して高めていくことがぜひ必要ですね。当社では可能な範囲で〝やりたい仕事を与えていく〟と方針を持っており、「配転希望申告書制度」もとり入れています。

福利厚生の面では、釣りやスポーツなどの各種クラブ活動、ヨットの海洋レジャーなどの設備や資金のバックアップ、保養場の完備等を行っています。

AM業界全体としては他産業と比較して、退職金や年金、労災などの生涯福祉、総合福祉の面でまだまだ遅れているのではないでしょうか?

この面での大幅な改善がないとAM産業の優秀な人材確保といった点もふくめて、将来的な発展は望めないと思いますね。

森・ここ一、二年は大手企業の大幅採用など労働力の需給関係がタイトになってきておりますので、キビシイ状況にあると思いますが、そのピークが過ぎれば変わってくるんじゃないでしょ

●AM業界の労働問題を考える

うか。

現代の若者は"仕事内容で会社を選ぶ"という傾向が強いですから、職種を専門化して採用するということが、今後必要になってくると思います。

産業界全体が"安い労働力の確保よりも質の高い労働力の確保"という傾向にありますので、AM業界でも労働時間の短縮などの労働環境の改善や年金や健保なども国よりも有利な条件の組合への参加など、福祉政策の一層の充実がぜひとも必要になってくるでしょう。

AM業界全体なら見通し明るい
ロケーション現場は依然厳しく

大倉・AM業界としてトータルにグローバルに展望すれば明るいと云えるのじゃないでしょうか。勿論、現在はキビシイ状況にあるわけですが、お店づくりの一層のグレードアップ、イメージアップに努力していけば、現代の若者はかっこよさにあこがれている面がありますから、その面で企業が応えていく努力をしていけば充分に対応していけるのではないかと考えています。

中山・一般的に今年は求人状況はキビシイと云われていますが、AM業界自体の魅力は悪くない、年々年を追って良くなっていっているのじゃないでしょうか。AM業界の求人能力は力が強まってきて、アピールするパワーがアップしているように思いますね。

五年前、十年前と比較しますと格段の差がありますし、今後もなお一層の努力は必要ですが、よい方向に進んでいくのではないでしょうか。

㈱シグマ　取締役総務部長
中山　尚彦氏

西山・開発や販売部門は別としましてロケーションの運営管理部門は今後ともなかなかキビシイ、難しい状況が続くのではないでしょうか。

当社のように全国展開をしていますと地方や小さなロケーションの従業員問題はかなり難しい問題がございますね。給与を高くすると云っても生産性とのバランスがありますから。

今後の課題としてはAM業界のグレードアップ。お店のイメージの健全化が緊急の課題だと云えるでしょうね。まだまだ現状ではイメージが暗い面が残されていますね。就職面接でも女性の希望者がありましたが、将来は女性店長も考えていき、女性客や中高年者が気軽に抵抗なく入店できる店づくりを考えていくことも大切ではないでしょうか。

やはり、就職先として両親が安心して喜んでいただける職場環境づくりが今後の課題ではないでしょうか。

宮原・業界を代表されるような企業のかたがただけに、これからこの産業で仕事をしようとする若い人々にとって魅力的な職場であるような受け皿が着々と整えられてきているようですね。

しかし一方には、手が足りないので社長みずからが現場に出なければならないという営業もあります。ただ、そういう状態でも地域やお客とよい関係が保たれて経営的に成立しておれば立派なことです。云えることは後継者によい人が得られるかということですね。たとえ一ヵ所の営業所でも盛業であればよいが、後継者になったら汚れてきたのでは、イメージ的には業界にとって好ましくない。

このような最小の営業と大手企業の間に沢山の中小企業があって、問題はそこに新しい血が入り得ているかだと思います。さきほど若い人が給料ではなく仕事のイメージで入ってきてくれるというお話は面白くうかがいました。給料、年金、定年、福祉といった物理的レベルを少なくとも世間並にもっていくことは当然なのでしょうが、マーケットの最前線であるロケーションのイメージを向上させることが、業界のリクルート問題の鍵でもあることを教えられたようです。

どうも長時間ありがとうございました。

（文責・編集部）

特集・AM業界の労働問題を考える
―中小オペレーター編―

ゲーム業界、特にオペレーター業は他業種と比較して最低限の人員で運営可能なことが一つの特色であった。"電源とコンセントさえあればいい"と云われていた時代もあったほどである。しかし、ここにきて他業種同様に深刻な人手不足の時代を迎えることとなった。

一般業種では、かなり前から深刻な人手不足に陥っており、求人広告も年々派手に、そして給与額も急激にアップしてきている。大手スーパーが時給九百円をうちだし、またファーストフード業界ではハワイ旅行付きを目玉にして人員確保に必死になっている。

そこで小規模オペレーターにAM業界の現状を聞いてみた。

大阪市内、といっても都心の繁華街ロケーションではなく、どちらかといえば郊外型のロケーションをオペレーションしている木内商会を取材、この問題を考えてみたい。

ここでも人員確保は深刻な問題であったようだ。店先にアルバイト募集のポスターを貼ったり、求人誌に広告を出したりとあれこれやってみたという。「それでやっと確保しても、問題のある人だったりで、うまくいきませんでした」(木内商会・木内社長)

ところがここ最近は、そうした問題に煩わされることもないと云う。

「店にゲームをしにくる馴染みの学生にアルバイトの話をするんですわ」(同・木内社長)

顔馴染みであれば、日頃の態度から人となりも理解できるし、また勤める方にしても勤務内容や経営者の気持ちなどもわかり易い。

「お互いの気持ちがわかってからの勤務なので問題は発生しません」

下町的人材確保術

また馴染み客であるから勤務先と住まいの距離もグッと近い。勤める方も雇う側も同じ生活圏の中にいる。下町的な人材確保というわけだ。この"方式"にしてからは人員確保で悩むことは全くなくなったという。

「アルバイトの定着も良くなったし、なにより彼らの友人がゲームをしにきてくれますので大いにプラスというわけです」と木内社長は笑うが、これも木内社長流の人事テクニックのひとつだろう。

勤務孤独感救済術

ゲームセンターの勤務は意外なほどひととの会話が少ないところである。機械相手の孤独な工場勤務のようである。時たまやってくる友人や知人とのちょっとした会話で、この孤独感から救われるというのである。

時間給は五百五十円～六百円。けっして高くはない。大手スーパーの九百円は例外としても世間一般のレベルから見ても、やや低いといってもいいかもしれない。それなのにこの結果を生んでいるのは、やはりこの下町的な人材確保術が小規模店にはピッタリなのであろう。

しかし、現在に至るまでは「機械の中を操作して不正をされたりと色々なことを経験しました」の言葉通り、小規模店が抱える様々な問題と戦う日々の連続であったという。

今回取り上げた木内商会の人員確保の問題は比較的うまくいったケースであるが、こうはいかないケースが多いようだ。今回の取材中でも「誰か良いひとを紹介して欲しい」との声を何度か聞いた。時給をアップしても効果なく、慢性的な人手不足の状態が続いているという。

原因には様々な事、例えばゲームの騒音とか、夜間の勤務とかが人員確保のネックになっているようだが、やはりゲームセンターのイメージが暗く、マイナーなイメージが若者たちの間に定着していることが一番の要因だという。

「求人誌などで募集しても、応募に来るのは最初から悪いことをするのが目的みたいな者がくる」とかで真面目な若者はゲームセンターと聞いただけで敬遠気味だという。

アルバイトをする側の声も聞いてみたが、「うるさい、タバコの匂いが臭い、暗い、ガラ悪い、不良がいる」など散々な答えが返ってきた。今の若者たちのハートを掴むキィーワードに「ファッショナブル、ハイセンス、リッチ、都会的」などがあり、最近これに「上品」という言葉が加わったという。ゲームコーナーに抱くイメージと比べてみると、対象的な位置にあることがよくわかる。このイメージを払拭するには業界全体の責任として取り組んでいく姿勢が必要であるが、今回取り上げたように、経営者の"表情"や"態度"を見せることによって、彼ら若者たちの理解を得ることもできるのではないか。また、それがゲームセンターのイメージをも変え、人員確保の問題解決のひとつにもなるのではないだろうか。

特集・AM業界の労働問題を考える 現場ルポ編

「風営法ギリギリの営業時間は夜の12時、メーカーやディーラーと違って現場の労働条件はしんどい」「良い人材が育たない」「しょせんゲーム屋と思っている人間があまりにも多い」——業界の現場の最前線であるゲーム場店長らの肉声を聞いてみよう。

週休二日制の徹底を…

●西原　和彦
(23歳、業界歴4年、仮名)

うちの店のアルバイト料は1時間600円で、これは8年間変わりませんでした。去年ようやく700円に上がりまして、現在バイトは34名。これを常時5名でまわしています。バイトには他のゲーム場をやめてきたという人間が多くて、そんな人たちがうちで長く勤めてくれているのがマア自慢ですね。

理由ですか？　働くムードの差、かな。僕が入社したころは右翼というか、特攻隊のような服を着た者がいまして、仕事もかなりキツかった。本社に提出する書類の作成に2、3日の徹夜はザラだったりとか。でも、そういうヘンな人たちにやめてもらおう、事務のことは専門の人間にまかせようと、3年ほど前から店長を中心にして意識的に努力しました。従業員同士の食事会や飲み会を設けたりして、その中で僕自身も啓発されていきましたね。

僕の現在の肩書きは店長代理。この業界に骨を埋めようとは考えていませんけど、好きかと質問されたら好きだといいきれますね。だって日本のIC業界を支えているのはゲームでしょう。これから伸びる若い業界、底知れない可能性を感じます。でも雑誌のゲーメストなんかですごく良いことをいっている人間が、それならこの業界に就職するかといったら疑問符がつくと思います。せいぜい国立大卒のゲームマニアがメーカーの開発部に入るくらいじゃないですか。

会社自体はいろんな事業に手を染めているので、給与体系は学歴や職能、年齢によって250ぐらいに分かれています。しかし他のゲーム場ではバラバラでしょうね。だって一等地繁華街にあるうちの店の近くにだって、定年退職後のおじさんやおばさんらが店番をしているところがたくさんありますから。きっとそういう店は社員なんて言葉は関係なくて、単に店を遊ばせておくのはもったいないからゲーム機でも置いておこうか、というぐらいの感覚なんでしょう。儲けが良いから、ラクだから、といった考えで安易に業界に入った人がいま店長クラスになって、「人を雇って税金をごまかそう」「人が来ないなら時給を100円あげればいい」なんてことを平気でいっているのを聞きます。これでは「業界の労働基準」なんてムリですよ。

上を見ればキリがなく、下を見てもキリがないといいます。ゲーム場より労働条件がキツい現場はたくさんあります。新聞の販売店なんてそりゃ汚い。たこ部屋みたいなアパートに配達員をおしこんで、奨学金を出すからと働かせる。新聞休刊日は年に数日ありますけど、朝配達して、翌日の夕方また配達する。確かに2回休刊しますけど、まるまる1日休みの日なんてないんですよ(笑)。ローソンやタクシーの洗車、花屋、魚河岸…深夜を通して働かせる現場はたくさんあります。下を見てもキリがない、でも業界が伸びていくためには一歩ずつでも労働問題を改善していってほしい。まず週休2日制の徹底、ゲーム場にいてつくづくそう思います。

●杉浦　直人

（38歳、業界歴6年、仮名）

まだこれからの業界…

これまで普通の企業、飲食店、パチンコ店と経験してきまして、この業界の労働条件はフツーじゃないですか。とりたてて良くも悪くもない。サラリーマンでも出世しようとしたら残業や休日出勤は当たり前、いまの若い人間はラクしようとばかり考えていますよ。

私は徹底した実力主義で、従業員の給料も店舗レベルで仕切っています。努力型の人間には一発昇給3万円、まあ逆に降給もありますけど。アルバイトは1時間600～800円、立場や能力に応じて独断で決済しています。バイトは1時間でやめる人間があれば3年も続く者もいて、業界の水が合うか合わないかは本人次第。問題は仕事の中身が単純すぎるんですね。客がゲームをし終わった後、画面を拭いて灰皿を取り替えて、あとトイレとフロアの掃除。サービス業ですからボーッと立っているときも多く、時間がなかなか進まないと感じるんでしょう。住込みがあったり客とのあつれきがあったりするパチンコ業界の方が給料はいいけど、良くて当たり前と思います。

業種としてこの業界はこれからじゃないですか。飲食業界で一時「づぼらや」とか「たよし」「すし半」が脚光を浴びましたけど、いまはマクドナルドなどに流れが移っている。そうすると衰退期になったそれらの店は、従業員が高齢化したり、活気がなかったり、賃金が低かったりする。ゲーム業界はこれから伸びていく。活気があって、少しずつだけど確実に客層が広がっている新しい業種。大手メーカーが上場して、業界のイメージも徐々にアップしていって、労働条件もかなり確立されてきてはいる。でも全体としてはまだまだでしょう。

それはゲーム場はサービス業だということで、サービス業は実力本位なんです。残業とか賃金、昇給、年休、週休2日なんていわず、バリバリやっていると通用する。ヘンな話ですが、私はたまにトイレ掃除もします。部下たちがそれを見てついてくる。でも国立大卒の人間がすすんでトイレ掃除をしますか？そういう人間は滅多にいないでしょう。それじゃ大卒の人間はというと、メーカーの開発部や企画室にしかいない。いくら従業員の教育、優秀な人材の確保といったって、現場では限りがあるんです。

ゲーム場にはまだ昔の徒弟制度のようなものが生きている。店の年商をきちんと読み込んで、トータルとして賃金体系を作るには、いまはその〝準備〟の段階です。立地や規模によって店ごとにバラツキがあるから、それは仕方がないですね。でも今後業界の淘汰が進み、店舗格差がなくなっていけば、労働問題のいろんなことは自然と確立されていくと思います。これから、ですよ。

●高橋　政史

（40歳、業界歴10年、仮名）

バイトが定着しない…

正直、仕事量と比べて待遇はほかの業界と比べたら低い。よくパチンコ業界と比べられますが、むこうの方が時間もキッチリしているし待遇も良いんじゃないかな。風営法の改正で夜の12時までの営業になりましたけど、バイトの場合、夜の12時になると帰りの足がないし、朝の8時から来てくれといったってなかなか人間が集まらない。ようやく確保してもやめる、すぐにかわりが見つからないから、当然私や社員にシワ寄せが来る。1ヵ月の残業が１００時間なんてザラ。ゲーム機の搬入に朝の6時に立ち会ったり、休日でも売り上げの集計で顔を出さなくてはならなかったり。本社や工場勤めの方がラクだなとうらやましいときもありますよ。

雇っているバイトたちのほとんどは学生、専門校生、予備校生、あるいはフリーターです。時給７００～８００円と決めてますが、はっきりいっても

う少しあげなくてはいけないかナと思います。この業種、人気がないんですよ。時給が低くてもマクドナルドなんかの方がウケがいいし、同じ時給だとブティックや飲食店に流れてしまう。半年勤めてくれたらマアマア、1年いてくれたら儲けもんです。

ゲームという遊びを扱っていますと、応募する方も遊べるんじゃないかという軽い気持ちでくるんですね。「オレ、ここで働いているから」と友達を呼んできて、その時に2、3回はタダでゲームできるんじゃないかと錯覚するんです。注意をすると「僕はただのバイトです」と逃げる。働いているという意識がないんです。そこで人が足りないとなると、バイトたちが仲間を呼んでくるでしょ。それはいいことはいいんですが、やめる時は一斉にやめますから後がコワイんですね。そりゃたまに見込みのあるまじめな人間も来ます。こちらとしては時給を上げてやりたいけど、それをしたらしたで窮屈というか圧迫されるというか、他のバイトたちとの兼ね合いがとれないから本人もいやがりますし。難しいですホント。

業界全体としては以前よりかなり優秀な人材が入ってきていると思います。でもゲーム場では育ちにくい。ある広域オペレーターが大卒を入れて教育し、店長として現場に出した。ちょうど直営店を広げようと積極的に店舗展開を図っていたころです。ところが店長たちは頭の中ではわかっていても実際の現場の経験は皆無。バイトたちを扱いきれず、結局店は「委託経営」という形になった。上場企業の直営店といっても、雇われるバイトたちにとってはどこも「ただの店舗」ですからね。

うちの場合入社4年くらいで手取り21～22万。昇給率は良いので普通の企業よりやりがいはあると思います。しかし意欲のある人間がいまあまりにも少ない。いい立地があればすぐにも店舗を出したいんだけど、残念なことにそれをまかせられる人材がいない。

待遇、賃金、勤務時間などの労働面をキッチリ決めていこうという動きは、ここ1年、社内に出てきています。全店舗を通して管理する事業総括部みたいなものを作ろうと。その上で雇用問題も、店長ははじめから幹部候補として入れるとか、野球でいう二軍制度をバイトの方で導入するとか。ゲーム場の接客態度、マニュアル管理とかがいわれて久しいですが、ようやく根本から考え直される時期に来ていると思います。

●保田　浩司

（48歳、業界歴19年、仮名）

女性がバイトの面接に…

私の場合は何も文句がないですね。給料は一般のサラリーマンと比べて同じぐらい。この歳でそうですから、ウーン悪くはないですよ。

もともとうちの会社は、入社した当時から給料は良かった。店で売り上げを伸ばすとそれに見合った額をくれましたし、実力次第という部分がありました。画一化されてなかったんですね。昇給は年に1万円というんじゃなくて、成績が良ければ2、3万円はあがりましたから。

業界の労働条件というのはインベーダー以降かなり変わったんじゃないでしょうか。店が増えて過当競争がおこり、どんな人間でもいいから従業員を確保しなくちゃいけなくなって、なりふりかまわず雇い入れた。能力のある人間は伸びていく、ないものはそれなりに。その間のツケがどこかで出てきたんでしょう。

でもね、いまは女性でもアルバイトの面接に来るんです。こんなことは昔は考えられなかった。「ゲーム業界もポピュラーになったな」って思いますよ。うちはバイトの時給600円、いごこちがいいらしく1年以上勤めている者もけっこういます。どんな風にすれば売り上げがあがるか、私の店は従業員ともどもアイデアを出しあって考えます。店に活気があるとバイトを含めたスタッフも意気が良い、労働問題もそこから出発するかも知れませんね。

スタートダッシュマシン速報

クォース

AMショーに出展された期待機のひとつ。画面前方から迫ってくる様々な形のプレートに四角いブロックを発射し、四角く形を作ってしまえば消滅するというパズルゲーム。頭脳も使うしゲームのテンポも早い。この点は大ヒット中のテトリスの要素と同じだ。

が、プレイヤーから「時間との戦いだけで、テトリスほど深みがない」といった声も出ていた。反面、対戦プレイや協力プレイなどクォースならではの二人同時プレイも楽しめ〝熱くさせる〟要素も多い。

まあ、そのようにもろもろの事情から注目を集めたマシンであり、オペレーターも〝テトリス後〟を考えて取りあえず一台設置したところが多いようである。

売上状況は全体的に見ればまずまず好調だ。

「9千～1万円前後。まあまあ良かったね」（名古屋―オペレーター）。

「テトリスに次ぐ成績。1万円くらいある」（大阪Bロケ、Eロケ）。

このような好調な店ではスタート時1万円前後、その後やや下がったが7～8千円はキープしている。しかし、中には最初からあまり良くない店もあり、ロケーションを選ぶ傾向もあった。

「そうですね。クォースは全体を眺めてみたら、7勝3敗てところですよ」と東京地区の某オペレーター。テトリスのように全てのロケで好成績とはいかなかった。だが、このような一般向けのゲームにも可能性があることは証明されたようだ。コナミ製。

S.C.I.

昨秋登場して、今夏まで安定した好インカムを続けた「チェイスH.Q.」にゲーム内容、筐体サイズとも良く似た中型ドライビングゲーム。運転しながら障害物をマシンガンで破壊する快感も加わった。

コクピットタイプにしては設置し易い手頃なサイズだし、価格も100万以下なのでオペレーターにすれば買いやすい商品だろう。今回の調査でも設置ロケーションは多かった。

スタートのインカムは、

「1万2～3千円」（大阪Fロケ）

「1万3～5千円」（東京Dロケ）

「1万1千円」（大阪Cロケ）

――など、一等地で平均1万2～3千円クラスである。

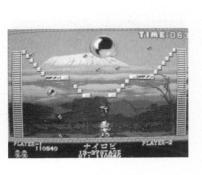
昨年のチェイスH.Q.のスタートは概ね1万5千円前後だったから、「チェイスH.Q.のスタート時よりも若干下回る」というのが各ロケーション共通のコメントだ。

だが、筐体がコンパクトでスペース効率が良いことから「これくらいあれば十分健闘しているといえる」（大阪Bオペレーター）のように、オペレーターの評価は良好であった。チェイスH.Q.が秋以降は完全に落ち込んでいただけに発売時期も良かった。

「既にこれだけたくさんドライブものが出ているのに、これだけの売上げがキープできるなんて…」（東京Eオペレーター）とむしろ予想以上と見る向きもあった。チェイス並みの長期稼動が期待される。

タイトー製。

スタートダッシュマシン速報

キャリバー50

ループレバーで16方向攻撃が可能な戦争リアルシューティングゲーム。進撃方向を比較的自由に選ぶことができ、上下左右に任意スクロールする画面。また初心者にも扱い易いオート連射機能付で、しかも主人公の兵士は場合によって戦闘機などに乗込むこともできる。近頃のシューティングゲームではなかなかユニークな特徴を持ったゲームである。

そのためか、現在のところ人気、売上げ共になかなか高いレベルで健闘している。

「今のところ平均1万円強くらいありますね。ビデオゲームではトップですよ。まあ、月間トータルではいずれテトリスに負けるでしょうが…」（大阪Aオペ・レーター）。

「なかなか高成績で安定してますよ。先週は平均1万2千円ありました。今の数字ならトップです」（東京Cオペレーター）。

11月10日時点の調査では、導入していたロケーションではほとんど好成績を残しており、ビデオゲームではベスト5までに入る数字だった。このところシューティングでは「エリア88」くらいしか良いものはなかったから、久々に期待できそうなゲームといえそうだ。ただ「少し難しい」という声もあった。今後の動きについては「二人同時プレイのシューティングはすぐ落ちるものが多いので心配」といった見方が強いが、さてどうだろうか？

セタ製。

ポンピングワールド

ユニークな固定画面の風船割りゲーム。風船は弾に当たると分裂し、4回割り続けると消える。単純そうだが、色々なアイテムがあってゲームの進め方には戦略的な要素も強く、結構奥が深いようだ。とっつき易いので一般客も良くやっているが、マニアプレイヤーにも好評だ。

売上げ状況も概ね好調だ。

「今、1万1千円ぐらい。良かったですね」（東京Dオペレーター）。

「1万円程度ありました。少し落ちたけど、結構高いレベルで安定しています」（大阪Aオペレーター）。

現場の店長らの反応は「意外に受けている」といったものが多い。

「見た目が簡単そうなので、取っつきは非常に良い。客層が広いですよ。実際、複雑なシューティングゲームに比べれば易しいと思いますし…」（大阪Cオペレーター）。

ただし、一部には売上が今ひとつ伸びないといったロケもあった。

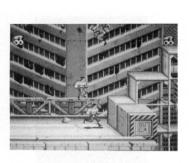
「どういう訳か、ウチでは新宿でいまひとつだった。10軒やったら1〜2軒は余り良くない店がありますね」（東京Dディストリビューター）。

しかし、ここにもあるように〝好調〟なロケーションの方が遥かに多く、全体としてみれば好成績であったといえる。今期のビデオゲームの中ではベスト5までには入ってくるだろう。

また、今後の見通しについても「比較的長く使えそうだ」といった声が多かった。

ミッチェル製。

スタートダッシュマシン速報

バーニングフォース

これまで大型機でしか出て来なかった3Dタイプのシューティングゲームが、通常の汎用筐体で登場した。11月初旬までに出回っていたのは筐体販売によるものだが、後からROMキットでも販売されるので、そうなるとこれはなかなか〝画期的〟なソフトかもしれない。

売上げ状況は、一等地で8千円〜1万円程度の数字で、まあまあの成績は残している。

「平均1万円弱ですね。数字はまあまあだけど、筐体で買ったんでちょっとね……」（大阪Aオペレーター）。

「8千円〜1万円ぐらい。今月はわりと良いのが他にあるから四〜五番手でしょうか」（東京Cオペレーター）

——という具合で、まずまず無難なレベルで推移しているが、今回調査では筐体売りのものしか集計に間に合わなかったのでオペレーターの評価はいまひとつ高くはなかった。

逆に、ディストリビューターなどに言わせると、「ママアの売上げがあるから、ROMキットなら十分ですよ。期待できるんじゃないかな」（東京Bディストリビューター）ということになる。これからROM売りのものが出回った時にどの程度のインカムが維持できているか、そのあたりが評価の分かれ目になりそうだ。

「かつてのスペハリぐらい売上げれば良いんですが、最近はナイトストライカーにしてもコレにしても1万円前後。でもコレは安いから良い」（大阪Eオペレーター）。ナムコ製。

ミッドナイトレジスタンス

ループレバー仕様の2人同時プレイ可能なシューティングアクションゲーム。アイテムを取れば、何種類もの強力な火器で360度方向に攻撃できる。多彩なステージや敵キャラクターで飽きさせない。

このゲームはセガ・エンタープライゼスが販売を担当したこともあって普及率も高く、設置台数が多かった。

さて、売上げ状況だが、発売前にロケテストで近来にない高インカムを記録していたのだが、発売後はそこまでは上がっていない。しかし、他機種と比較すればレベルは高く、トップクラスのインカムとなっている。

「平均1万1千円。わりと高いレベルで安定しています。良いですね」（東京Dオペレーター）。

「今、1万円以上あります。キャリバー50、ポンピングワールドあたりと似たようなものですが、今月の新製品はナカナカ良かったね」（大阪Aオペレーター）。

一等地でもローカルでもあまりロケーションを選ばず好成績だったのもこのミッドナイトレジスタンスの特徴だ。

「ミッドナイトはコンティニューされる確率が非常に高いようです。だからインカムはかなり高いけれど、クリアされたらガタッと落ちるかもしれませんね」と東京地区の某オペレーターは分析する。最近のシューティングはたいていそうしたパターンではあるが、その中では〝良くできた〟部類だといえそうだ。

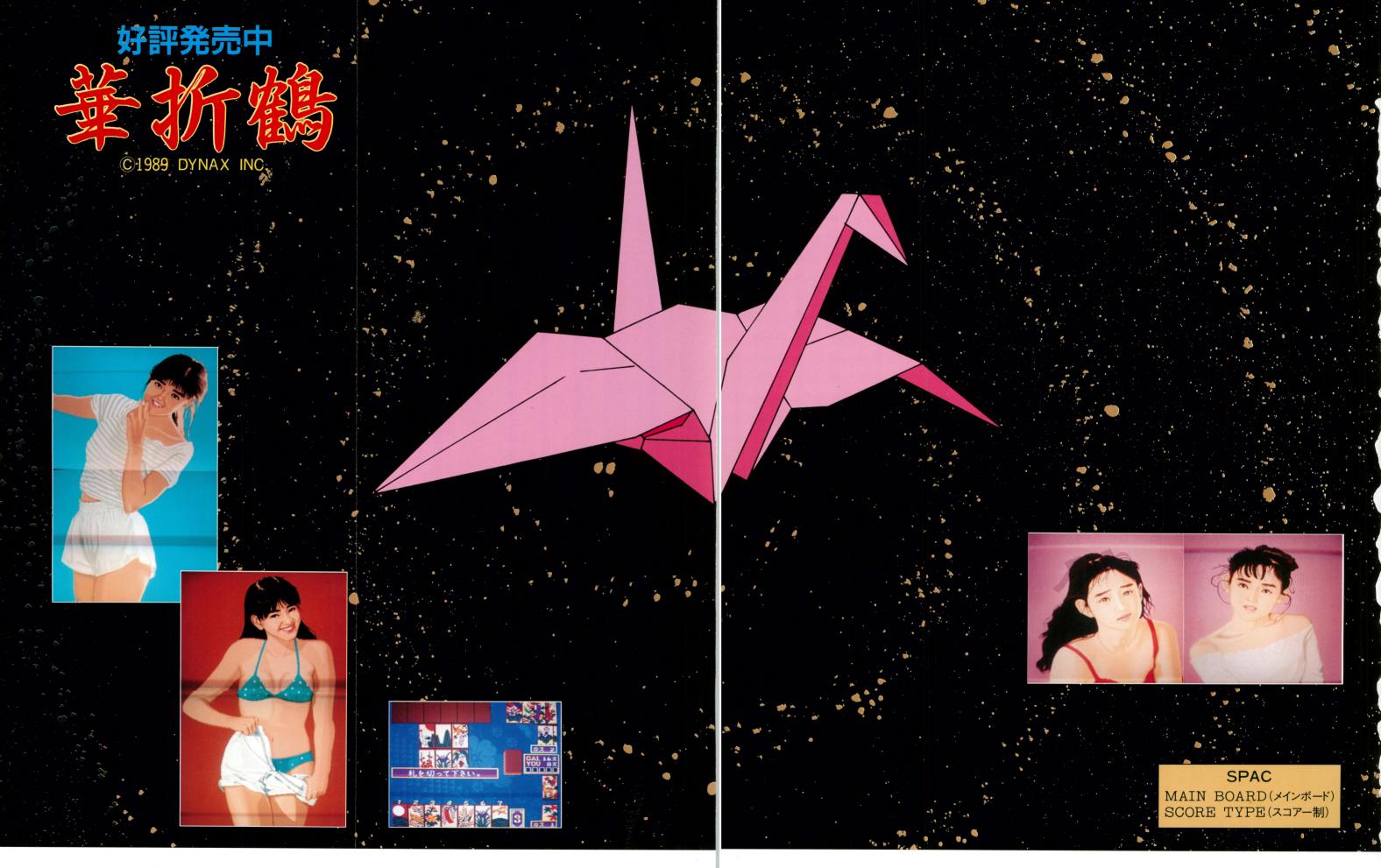
データイースト製。

好評発売中

華折鶴

©1989 DYNAX INC.

SPAC
MAIN BOARD(メインボード)
SCORE TYPE(スコアー制)

■東京 〒160 東京都新宿区西早稲田2丁目20-1(早苗ビル1F)
☎(03) 204−0469 (代表)
FAX (03) 202−9293

■TOKYO 20-1 2-CHOME NISHIWASEDA,SHINJUKU-KU, TOKYO, JAPAN PHONE(03)204-0469
TELEX 2324581 ROLLER, J

■大阪 〒533 大阪市東淀川区東中島1丁目12−33
☎(06) 325−3843 (代表)
FAX (06) 325−6670

■OSAKA 12-331-CHOME HIGASHINAKAZIMA, HIGASHIYODOGAWA-KU, OSAKA, JAPAN PHONE(06)325-3843

オペレーターNOW

OAO（大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会）
「会員なんでも相談電話」

（担当　峯　久）

OAO「会員なんでもご相談電話」10月16日から11月15日まで、1ヵ月間の受付件数は合計96件（他県35件）と、受付件数では開設以来の記録となった。

これは2段目に「別表」として掲載したビデオソフト使用の麻雀ゲーム「AV麻雀」の販売・出荷に伴ない、その扱いをめぐり電話が殺到したもの。

その合計件数は41件（43％）。例月の受付総件数に匹敵する数にのぼった。

（☎06・762・3232）

ビデオ麻雀をめぐり電話殺到

ビデオ麻雀がテスト出荷されたのが10月2日頃、そして、販売出荷されたのが10月16日。以来1ヵ月、「同ゲームの使用の可否、業界団体としての対策を求める」等の電話が41件に達した。

「今日まで3年半、その時々に応じ業界で話題となっていること、問題になっていることにつき、お電話を頂いてきましたが、一時にこれだけの件数となったのは全く初めてのことです。

OAO活動の一環としての相談電話ですが、全国からご意見、ご相談を頂いているため、AOUの問題として11月2日に緊急委員会を開催致しました。（188頁「AOUだより」を参照）

同委員会の結果等については、いろいろご意見のあることかと思いますが、ゲーム機を使用し、プレイヤに直に接するオペレーターとして、今後のためにも、何らかの規準づくりの必要も痛感致しました。ビデオ麻雀の扱いについては、メーカーに要望すべきは要望し、当面はその対応を見守るということで、まだ問題が終ったわけではありません。オペレーターの皆さんには、慎重な対応をお願いしたいと思います」

また、今回の問題をめぐり相談電話に入った相談、進言、問い合わせ等につき、峯氏は次の様に語っている。

「今までOAOの相談電話の担当者として、更にはAOU健全娯楽営業推進委員長として、違法営業に関連した件を主に扱ってきましたが、此の度びの件で改めて多くの方々が業界の事を真剣に考えて居られることを認識し、感動致しました。こうした業界の浄化に心し、また努力して居られる方々が一人でも多くなることを、そして今後共、業界のイメージアップの為、尚一層のご協力を頂きます様、お願い致します」

別表・ビデオ麻雀関連41件（他県16件）

項目	件数
①販売を中止した（他県1）	3
②購入したが、使用していない（他2）	3
③購入したが、返品した。	2
④購入したが、目立ない様配置（他県）	1
⑤使用してもいいか。（他県4）	11
⑥改良すれば使用したい。連絡を乞。	2
⑦何等かの対策を講じる必要（他県6）	12
⑧10/26日発売分も同じでないか（他県2）	5
⑨学生が集中している	2

受付件数（10/16～11/15）31日間・合計96件

項目	件数
①8号営業所の許可申請手続き（他1）	3
②〃　の改装手続き（併業）	1
③〃　〃　（専）他1	2
④8号営業規制対象外機種（他県）	2
⑤8号営業管理者講習について	2
⑥8号営業所にカラオケBOXを設置してよいか（他県1）	2
⑦カラオケ業者の組織化について	1
⑧カラオケ営業に法規制があるのでは？	3
⑨校則のあり方への不満（他県1）	2
⑩高価な景品について（他県1）	4
⑪某社のチャンピオン大会の件（他1）	4
⑫売上げのいい機械は何か？（他県2）	5
⑬AOUの法人化について（他県）	2
⑭〃　の来年のショーの件（他県1）	3
⑮〃　青少年指導員養成講座の件	2
⑯ビデオ麻雀ゲームについて（他県16）	41
⑰不健全営業　カラオケBOX関連	2
喫煙（専業）他県1	3
管理者不在コーナー	1
⑱営業時間違反（午後12時）併業	2
⑲賭博営業容疑（併業）他県2	3
⑳その他（他県3）	6

法人所得ランキング 業界上位各社に聞く⑦

㈱岡本製作所

代表取締役　岡本典之社長

㈱岡本製作所の創業は大正13年に遡る。その沿革、概要については下欄に「遊戯機械産業の先駆者たち」より引用させて頂いた創業者「岡本之治氏のプロフィール」にある通り。氏の業績は今日の㈱岡本製作所、明昌特殊産業㈱（設立・昭和30年）として開花している。㈱岡本製作所の主要業務は遊戯施設の製造・販売・レンタル、リース、遊園地施設の運営、博覧会等への営業参加、と多岐にわたっている。中でも、アニマルバンド(動物ロボット劇場）等の展開で異彩を放つ。特に、ここ数年は全国的な地方博ブームで活況を呈した。

アミューズメント産業の将来が嘱望されると共に、転期を迎えつつある中で、同社の現況を4代目・岡本典之社長に聞く。―

――創業が大正13年、遊戯機械関連企業の中でも老舗中の老舗ということになりますね……。

岡本　ええ、当時のことはいろいろ聞いております。もっとも、私はまだ生まれていない頃ですからね。（笑）

――現在の業務内容はどういう形になっているでしょうか。

岡本之治氏のプロフィール
（「遊戯機械産業の先駆者たち」より）

岡本之治氏（1897～1952）

明治30年、高知県に生まれた。旧制中学を卒業後、まだ開拓時代の北海道に渡った。心中期するものがあったと思われるが、しかし、一冬を越したところで本州に戻り、大阪に落ち着いた。そして技術系のサラリーマンとして会社に勤めていたが、一介の勤め人で満足できるタイプではなく、今流にいうサイドビジネスを手がけていた。

当初はどのような職種だったか分からないが、将来を決定することになった切っ掛けは、宝塚新温泉にあったアメリカ製のボクシングの機械だった。そこで、同じ機械を購入し、それをばらして構造を研究、同じものを自作した。それを野田阪神の商店街に置いて、新しいサイドビジネスの開始となった。大正13年のことである。この時に岡本娯楽機製作所がスタートしたことになる。その後、クレーン、木馬、コリントゲームなどを扱い、昭和6年頃、それらのオペレートが本業となる。

昭和10年になると、尼崎の南城内に、鉄筋のビルを所有し、1、2階を遊戯場、3階を工場にして、本格的なメーカー・オペレーターとして活動を開始した。

之治氏は大変厳しい人であったという。子供に対しても、従業員に対しても、「働かざるものは食うべからず」という考え方で接し、よく「ボヤボヤするな、働け」と叱った。自ら寸暇を惜しんで働いた人であり、のんびりするということがなかった。また、工場ができる前は、家の裏で絶えず

博覧会への営業参加で活性化

'89国際産業用ロボット展(10.2〜5.晴海)に出展

岡本　大型機械も扱ってはいますが、そうしたものを含めた遊園設備――アニマルバンド等のロボットや機械のレンタル、博覧会への営業参加、ロケーション運営、それに、今後は10月のショーに出展しました様に、スーパーバスケット等小型のゲーム機を展開していこうと考えています。

――ロボットのレンタルもそうですが、博覧会等の催事への営業参加を主要業務のひとつとしておられるところがユニークなんですが、その点ではここ数年、いい環境にありましたね。

岡本　そうですね。昨年を中心に市制百周年を迎えられたところが多く、全国各地で数多くの地方博が開催され、当社にとっては非常にいい環境にあったと言えます。こうした博覧会のパビリオンとか、デパートのオープンとかの催事へのレンタルが活発でした。

――博覧会での業績はいかがでしょうか。

岡本　博覧会については昨年、そして今年がピークですね。今年はどちらかといえば小さな博覧会を狙ってきましたが、入場者も予想以上によく、目標より2、3割増となっています。

――博覧会での運営の場合、売上げはどういう形になっているのでしょう。

岡本　売上げ歩率です。開催期間の総売り上げの何%かを納める、という形です。

更に、AMロボットの需要を掘り起こす

――海外からの引き合いもあるのでしょうか。

岡本　ええ、もともとはアメリカ製なんですが、3年前に韓国にレンタルした実績があります。三星電子から依頼がありました。

――販売という面ではどうでしょう。

岡本　そうですね。今年の博覧会では、アジア・太平洋博のパビリオンに販売致しました。

――博覧会は今年がピークということですが、10月にはAMショーと併行して、晴海で開催された「国際産業用ロボット展」にも出展されていましたね。これは今後のマーケット開拓という……。

岡本　ええ、事務局から依頼がありましてね。「産業用ロボット」とは全く性格が異なるんですが……(笑)。

――もっとも、ビジネスチャンスの拡大に

何かをコツコツ作っていた。子息の明三郎氏、昌明氏を見つけるとすぐに手伝わせた。兄弟喧嘩をしたりすると、工場に呼び、床にぶちまけたネジやボルト類を拾って元通りに分類させたという。喧嘩両成敗の罰であり、また、ひとつ英才教育でもあった。1、2階の遊戯場でも、二人の息子は、姉と一緒によく手伝わされた。この時に機械のオペレートを学んだといえよう。

明三郎氏はその後、会社を引き継ぎ、㈱岡本製作所を経営、昌明氏は明昌特殊産業㈱を設立、日本きっての大型遊戯機械メーカーと育っている。厳しい英才教育は、見事に実を結んだのである。

戦前は小型遊戯機械の製造と販売、オペレートを行っており、その活躍は韓国のデパートにも及んでいる。そして、戦後、すぐに汽車、飛行塔、メリーゴーランドなど、大型遊戯機械の製作に着手する。雌伏期間であった戦争中に大型への転身プランを練っていたのだろうか。そして、そのための刺激にも事欠かなかった。関西には大型のパイオニア土井万蔵氏がおり、関東では遠藤嘉一氏も大型を手がけ始めており、また山田貞一氏らとも親交があったのである。

最初の大型機械は、宝塚に納められた。その後、各地のデパートを対象に、積極的な活動が開始された。月のうち半分くらいしか大阪にいないという状態が続いた。その当時は、ほとんどが委託営業で、まだ販売という意識は希薄であったようである。また、時代が販売を可能にするまで成熟していなかったと思われる。

昭和26年12月、㈱岡本製作所が設立される。この新社名には、娯楽機という言葉が無くなっている。明三郎氏がそうしたのだが、その理由は、戦争中、娯楽とは何事かというムードが強く、明三郎氏自身、そう考えていたためであるという。氏は終戦の年16歳。まだ、親の心意気を理解できる年ではなかった。

「親父は何もいわなかったが、勝手な名前をつけやがって、と思っていたかも知れない。今はしまったなと後悔している」と、明三郎氏は述べている。

だが、取り引き先は、その後も〝岡本娯楽〟と呼び、先代の築いたイメージは変わらなかった。

之治氏はその翌年、27年6月に亡くなった。回転自動車、チェンタワーなど、扱う大型機種も増えていたが、無言の英才教育をした子息の本格的な活躍を見る間もなく、他界したのである。

しかし、前述のように、之治氏の偉業は、立派に受け継がれ、さらに大きく飛躍している。

は面白いと思いました。こうした形の出展は初めてでしょうか。

岡本　ええ、そうなんです。大手企業がかなり出展しておられるので、PRにはいい場ではないか、と思っていたのですが、結構、いいアピールになりました。今でも引き合いがあります。こうした展示会には今後も出展していこうと考えています。

　ロボットを始めて10年位になります。最近のサーカスバンドやモンキーバンドは新しいんですが、10年前は動きも今ほどリアルなものではありませんでした。丁度、仕事を始めたのが10年前で、5年前に社長に就任しましたが、本格的な展開はこの頃からで、今後を楽しみにしています。

ロケーションを増やす

—ところで、博覧会やデパートのオープンという短期間的な営業に対し、継続的なロケーションの運営という面では現在いかがでしょうか。

岡本　ロケーションは少ないんですよ。現在、遊園地関係が6カ所、デパート関係が2カ所で計8カ所になります。もう少しほしいんですがね……。

—こうしたロケーションの運営で、最も気配りされるのはどういう点でしょうか。

岡本　やはり私達の場合は安全性です。大型機、特に移動機械については、安全性に非常に気を使いますね。

メンテナンス工場をアーケード機製造工場へ

—さて、社長に就任されて5年、今後の業務展開についてはどうお考えでしょうか。

岡本　以前と違って、現在は明昌さんは大型を、当社は小ものを、という形で進めているわけですが、今後は小型のゲーム機の開発をより積極的に進めて行きたいと考えています。

—御社の場合、今までは工場生産・販売という業務スタイルではなかった……。

岡本　そうですね、成田と広島に工場がありますが、博覧会から帰ってきたものの整備等、メンテナンス工場、ストックヤード的なものとなっています。これをいかしていきたいと思っています。

　10年前には当社もアーケードゲームの生産に着手したのですが、丁度ビデオゲームの全盛期にぶつかってしまったんですね。

—アーケードゲームの設置スペースが減少してしまった……。

岡本　そうなんです。そういう意味では、今はいいチャンスではないかと思っています。それだけに各社との競争も激しい、という面もあるでしょうがね。

　今は昔のゲームが、クレーン類等何10年も前からあったものがイメージを変えることによって活発に展開されています。

　女性客、そして子供から大人まで楽しめるファミリーなものが求められていますね。遊園地も今はファミリー指向になり、大型機でも、宙返りコースターのブームが去りファミリーで楽しめる機械が求められる傾向にあるんです。

カーニバルゲームの自動化を図る……

—小型のアーケードゲームの開発を、ということですが、特にどういうものを目指しておられるのでしょうか。

岡本　そうですね。ひとつはゲーム関係でも、カーニバル的なもの、SCや遊園地のニーズに応えたものの開発を進めていこうと考えています。

—10月のショーでも、カーニバルゲームの登場は業界の新しい流れへのプレゼンテーションとして、非常にフレッシュに感じられましたね。コインオペという流れの中ではどう考えておられるでしょうか。

岡本　人が付かなければならない、というイメージがありますが、得点方式にするなど、スーパーバスケットもそうである様に自動化を図って行きたい。そういう方向での開発を考えています。

—では最後に、アミューズメントという非常に幅広い領域の中で、今後どういう方向に伸びていこうとされているのか、抱負としてお聞かせください。

岡本　そうですね。今まで博覧会等への営業参加等を結構進めてきたわけですが、今後はロケーションの開発、アーケード機の開発・製造に力を入れて行きたいと考えています。

—新部門の展開を含め、今後を楽しみにしております。ありがとうございました。

㈱西部リース

代表取締役 曽我栄蔵 社長

㈱西部リースは静岡県下に多数の直営店舗を展開。これらはゲーム機のみならず、ビリヤード、カラオケボックス、飲食など複数のアイテムをコンプレックスさせた郊外型ロケーションである。さらに、ホテル・ボーリング場等へのリース・レンタル業務や、関連会社を通じたカラオケ機器のリース、話題の大型アミューズメント施設「ジョイスクエア・イン・ハママツ」ソフト開発会社「ビッグ東海」への経営参加など幅広い展開を図っている。

週刊ダイヤモンドの法人所得ランキングによると'88年決算の申告所得は8千4百万円。前年度（4千百万円）から倍増した。

総売上げ30億円 営業利益1億5千万 88年

――大変業績が好調のようですが、まず貴社の総売上げからお聞かせ下さい。

曽我 '88年9月30日決算で総売上が30億2900万円、営業利益が1億5千万円となっているのは、現在進行中の新本社ビル建設に関係して旧社屋を取り壊しの費用があったからです。

この他に100%出資子会社㈱西部レジャーシステム、これはカラオケ部門の業務を行っていますが5億円、さらに㈱サンセイブ、これは現在直営4店舗を運営していますが約2億5千万円の売上があります。現在、状況に応じて、直営部門の運営を㈱サンセイブに徐々に移管しているところです。浜松のジョイスクエアの売上げは、これらの中には含まれておりません。

――本誌では二年前、'87年10月号で御社を取材しましたが、この時の数字ではオートスナック㊉ゲームの「サンセイブ」チェーン店が30店、ビリヤード場「ウエスタンクラブ」が11店、横浜にゲームセンター2店となっています。現在はどうなっているでしょうか?

直営店50店舗を展開 カラオケボックスの導入進める

曽我 その後、新たにオープンしたのは5～6店舗ですが、ビリヤード中心だった店にゲームやカラオケを入れたりして業態変更した所がかなりありまして、現在、直営店が全部で約50店舗です。二年前は全体に占める直営店の売上比率が75%でしたが、今では80%前後まで伸びてきています。

二年前と大きく違ってきたことは、カラオケボックスを大きなゲームセンターの中などに導入しつつあることです。直営のカラオケボックスが現在70BOX。レンタル先が30BOX程度です。直営ロケーション数で12軒ですね。これを年内に直営100BOX、レンタル先50BOXまで増やし、その後はしばらく静観するつもりです。

――これは屋外型のいわゆるコンテナタイプですか?

曽我 屋外型も一部ありますが主に屋内型です。

――わりと多人数のグループでも遊べる「カラオケルーム」というタイプですね。ジョイスクエアにも既にカラオケルームを造られたとか……

曽我 従来、シアターだとかボウリングだとかになっていた部分をリニューアルしてカラオケを9部屋造りました。当社のカラオケボックスは、それぞれ雰囲気を変えて、クラブ調、カウンター調、ディスコ調などスナックが9軒できたような感じにしています。ですから、内装にもある程度お金をかけていますね。利用計画は室料30分300～500円、夕方から600～千円くらい。プラス一曲100円もしくは200円ですが、このくらいが地域の相場ですね。

――二年前はビリヤードの全盛期でした。現在、業界全体として見ればすっかり衰退してしまった感がありますが、御社の場合はいかがですか。

曽我 当社の場合は、今ビリヤード部門で年間3千万円くらい純益を上げていますね。今後もビリヤードを続行していくつもりです。一部、台数の多い所は調整してカラオケを導入したりはしています。例えばビリヤード20台とゲームがあった所を、ビリヤード10台にしてゲームとカラオケという形ですね。しかし、現在もビリヤードの売上は捨てがたい。

ビリヤード依然好調 償却終り利益に貢献

――御社はビリヤードへの取組みも早かったから、既に償却も終られたでしょうね。

曽我 終りました。当社では頃度二年で終りましたから、来期は利益が4～5千万円出ちゃうかもしれませんね（笑）。

――ブーム衰退時に対応できるようにと、御社ではコインオペにも対応可能な特注の台を使っておられましたね。

曽我 これは役に立ってませんね（笑）。というのは、当社では複合レジャー施設の一環という形でやってますので、まだ全て有人管理なのです。今のところ、そんなにダメになっていないという状況なんですよ。まあ、稼動率でいえばピーク時の40%程

度ですが、それで十分に利益には貢献しています。他社の話など聞きますとブームの時の10%なんてこともあるようですが、当社では複合的な施設展開を行っていますから落ち方が緩いのですね。

ゲーム+ビリヤードやカラオケ 大型店には必ず飲食スペースも

——その複合店舗ですが、今後アイテムは随時追加変更されることでしょうが、今のところ一応完成された形として御社が捉えているのは、ひとつの建物の中にゲームとビリヤードとカラオケが入り、駐車スペースも広い郊外店ということですね。

曽我 それに飲食がプラスされます。飲食があれば滞店時間が長くなるということで、大型店には必ず飲食が用意してあります。中型店以下は自販機によるものが中心ですが…。

——そのような飲食と複合した大型店は何軒ありますか？

曽我 6店舗です。150～200坪前後の規模ですね。

——最近、当業界の企業もようやくこのような郊外大型複合店の将来性に着目しはじめたようなのですが、その点御社は早くからそれを実現されているわけです。ですから、業界の方々には非常に参考になると思うのですが、そのような御社のトップロケーションの売上はどの程度ですか？

曽我 ジョイスクエアは別格ですが、それ以外の150～200坪級ですと、ゲームの売上が月600万、ビリヤードが250万、カラオケボックスが400万、飲食が150万、総売上げでだいたい1400万円くらいになりますね。皆さんなかなかこういう発想はしにくいのでしょうね。

——それだけの規模となると、地価の高い東京や大阪の周辺では手当てするのが難しいし、また道路網の発達という条件もありますね。その点、静岡は非常に恵まれていると思います。

曽我 静岡、愛知あたりは確かに有利ですよね。静岡では若い人は卒業と同時に車を買いますからね。当社の事務員は全員、車で通勤しています。

以前から当社は車社会に対応した戦略を採ってきたわけで、二年前にお話ししたこととポリシーは全く変わっていませんね。

カラオケボックスというものの動きもビリヤードとそっくりですよ。若い女の子やヤングがリードして動いている。ですから近い将来ブームは下降する。ブームは続くかもしれないけれど、ビジネスチャンスという面で捉えれば来年三月頃までだろうと考えています。

——御社ではカラオケボックスの専業店は手掛けておられないのですね。

曽我 専業店は一軒もやっておりません。カラオケも多数のレジャーのひとつという考え方ですから全て複合展開です。

静岡県下で9月末現在、カラオケボックスは420室あります。これが12月末までには800室に増えると予想されていますが、私はせいぜい千室が限度であろうと考えています。ですから当社では12月頃までで展開は打ち切り、二年間静観してブームが続いていればその時は素晴しいカラオケ店をまた展開したいと思います。

直営店売上げは前年比15%増 過当競争の緩和と週休二日導入が原因!?

——リース・レンタル部門の現状はいかがですか？

曽我 カラオケのリース先は二年前500軒くらいだったものが800軒に増えました。ゲームのリース先は200軒前後で横這い。これはホテルやボウリング場など、当社がターゲットとするロケ自体が増えないからです。

——最近、ゲームセンターの業績が全般的にようやく少し上向いてきたと言われていますが、御社はいかがですか？

曽我 ゲーム専業のいわゆるゲームセンターも繁華街に6店、郊外小型店で15店くらいありますが、繁華街、郊外問わず、また専業か兼業かを問わず直営店は前年対比で15%ほどアップしました。

これは、まず風営適正化法で出店ができにくくなって過当競争が抑えられたこと、我々も新規出店はスローペースになりましたが、他社も同様なため過当競争が減ったことがありますね。それから週休二日制が導入されてきたこと。この二つが原因でしょう。

今年の夏からはカラオケを併設しましたので、さらにその分の売上げがプラスされています。だから'89年9月の決算がもう出てるんですが、利益は倍くらい、1億6千万くらいあがっています。平成二年度はカラオケボックスの貢献でその倍あげる予定でいます。

新本社ビル来年竣工 ジョイスクエアも改装

——来年には新本社ビルも完成しますね。

曽我 ええ。6月に5階建の本社ビルが完成の予定です。その横の、現在倉庫や仮事務所になっている200坪は新しいレジャーセンターとして7月オープンさせる予定です。が、カラオケやビリヤード以外に何か新しいものはないかと思案しているところです。

——ジョイスクエアも、またリニューアルする計画があるようですね。

曽我 既に一回大幅にリニューアルしてカラオケボックスを導入しましたが、ビリヤード場の二階200坪が遊んでるものですから、そこをまた新しいカラオケボックス、例えば和風カラオケなどにするか、或いはシューティング施設やムービング映像施設など全く新しいものにするか、今悩んでいる最中ですよ。

——あのような大型施設では、常にリニュ

ーアルを行わないといけない。

曽我　私もそう思います。東京ディズニーランドは年々入場者を増やしていますが、あれはリニューアルの効果だと思うんですよ。色んな企画を次々と打ってきてますが、打たないとあんな大きなハコは持たないと思うんです。

従来の私共の直営店では二年ないし三年でリニューアルしていましたが、ジョイスクエアではもっと短い期間で実施しないとマズイと思っています。一年ぐらいではやっていきたいと。

―スーパーサーキットは、売上自体はそれほどでもないといった話も伝わってきていますが…。

曽我　売上の実体そのものは貢献度が低い、ですね。だけど、集客のインパクトは強い。収益という事は最初から考えていませんでした。目玉施設ですよね。今度導入する新施設も、集客力重視でいくか、収益力重視でいくか、そこのところを考えているところです。

―人さえ集まれば、ゲームやカラオケで売上げは上げられる?

曽我　そう、あそこのカラオケは9BOXで月600万くらい上がってますよ。既にハコのあるところへカラオケなり何なり設置するわけだから、早い話家賃はタダです。少々内装に金をかけたところで、十分に利益に貢献しますね。

カラオケはファミリーと中年が多い　レジャーのひとつとして複合的に展開

―御社が展開されているカラオケボックスの客層はどのような層が中心ですか?

曽我　ファミリーと女性が多いですね。特に中年と若い女性。大きな施設の一角にあるから安心感があるのでしょうね。当社の場合は中高校生は少ない。

静岡県カラオケオペレーター協会を設立しまして、現在45社なんですが、最近の社会問題化に対して自主規制作りなどに取組んでおります。静岡では現在その種の問題は発生していないんですがね。しかし他県での問題が情報として伝わって来ますからね。

―ファミリーや中年が多いということですと、複合店でもゲームやビリヤードとの相乗効果があるものですか?

曽我　中年もカラオケの待ち時間にビリヤードをやりますよ。意外にカラオケとビリヤードは相乗効果ありますね。

私はカラオケボックスもゲームやビリヤードと同じ延長線上にあると捉えています。単独のカラオケランドを手掛けておられる方は、新しい業態だと思っておられるのでしょうが、私はそうは思いません。ですから当社ではあくまでもゲームセンターの付帯設備として設置しているわけです。

人手不足感なし　ビッグ東海も順調

―従業員は現在、全社で何名ぐらいでしょうか?最近、労働市場が非常にひっ迫しており、当業界でも求人に苦労する企業も多いと聞きましたが、御社では?

曽我　現在正社員120名、パートが300名ほどです。採用に関しては今年、大学男子の新卒を5名採りましたが、人手不足感はないですね。静岡は全国でもUターン率の最も高い市なんですよ。それに、我々の仕事は、ロケーションが相当に増えない限り労働力が不足することはないですから。

パートは最近、補充する際に時間がかかるようですが、早めに高令者でまかなっています。都市部は大学生のバイト希望者が多いので問題ないですね。まあ、パートは時給で解決できますね。当社はここ10年くらい社員の退職者がないので補充の必要もあまりないのですが、将来のために、今年から大卒の定期採用は開始しました。

―ソフト開発会社ビッグ東海の現況はいかがでしょうか。

曽我　極めて順調です。アメリカ法人ビッグ東海INC.の新社屋も今年6月、100万ドルで購入しました。ファミコンとゲームボーイという任天堂のハードに乗せるソフトを製造しています。そちらの方が歩止まりが良いもんで、今業務用はちょっとお休みですね。ゲームボーイも年内に300万台いきそうだとかで、思った以上に好調です。

週末集中型に対応　時代の流れをキャッチ

―最後に将来に向けた展望をお話し頂きたいと思います。

曽我　ローカルでは週休二日制がまだ都会ほど浸透していませんが、これからは中小企業もそうしないと雇用の確保が難かしい状況ですから、極めて将来は明るい兆が我々の業界にあると思います。

しかし、それは必ずしも順風満帆じゃないよと…。確かに休日は増えるけど、むしろウイークデーは前より暇になってくる。ウイークエンド集中型になります。だから、キャパシティを大きくして取れる日に集中的に取ると……当社の場合はそれを読んで店舗を大型化してきたわけです。パチンコでもそうですが、先見の明のある人は駐車場をどんどん広くしている。ウイークエンドにまとめて稼ぐ。平日は商売としてはトントンで良いといった感じです。

週休二日制時代に合った方向で施設作りをしないと伸びないのです。それは物を買うという立場で言えば〝豊富な商品〟、レジャーという視点でも〝たくさんの種類の遊びがある〟というのがニーズだと思います。カラオケボックスがヒットしたのも、週休二日になって週に一日は外に遊びに行くというライフスタイルと合致したからでしょう。当社のカラオケボックスの売上も土日が突出しています。こうした流れを良く見極めることが重要なんですね。

―今後も一層の御発展を期待します。

月刊コインジャナル／月刊ゲーメスト共催

入選作品発表

応募総数 1777編

第2回　ゲーム論文「私の主張」入選作（敬称略）

最優秀賞　賞金5万円

藤内　　真（20才・学生）
「パワードリフト溺愛物語」

1　　席　賞金3万円

佐藤　紀彦　「彼のこと」（18才・学生）
藤原　城嗣　「天空の暗殺者」（17才・高3）

2　　席　賞金2万円

高野昭太朗　「どうして悪いゲームセンター」（13才・中2）
越智　文昭　「偏見の底にあるもの」（26才・郵政局員）

3　　席　賞金1万円

竹島　　啓　「業務用ゲームにおける難易度決定論」（21才・学生）
近藤　大輔　「必殺！稲妻四段落とし！」（17才・高2）

佳　　作　賞品

多根　清史　「テトリスシューティング論」（22才・学生）
大谷　　勝　「おもしろさの追求」（20才・会社員）
住友　隆彦　「FAINAL MISSION」（18才・学生）
桜井　　学　「偏見の撤廃を求めて」（16才・高2）
青木　　誠　「ピンボーラーからのメッセージ（17才・高2）
村田　浩一　「社会人ゲーマーの奮闘」（24才・会社員）
土橋　教一　「出張ゲーム」（15才・高1）
吉原　　睦　「複雑化と簡単さ」（20才・学生）
高嶋　涼子　「ゲームの品位」（13才・中2）

第2回 ゲーム論文

君の、あなたの「私の主張」

ゲームに対する新たな視点によりグレードアップ!!

本誌では昨年、月刊ゲーメスト㈱新声社発行）と共にプレイヤーからゲーム懸賞論文を募集し、150編もの応募を得て成功を収めた。

本年も第2回の募集を行い、10月末に〆切ったが、応募総数は177編と昨年を上回った。当初、編集部サイドでは1年しか間をおかずに2回目を実施したことで、応募状況に不安を抱いてのスタートだったが、プレイヤーの情熱は予想以上のものがあり、初回を上回る嬉しい結果となった。応募者の皆様、有難うございました。

入選作の選考に当たっては、昨年同様作品を次のテーマに分類し、それぞれ優秀作を選出（第一次選考）、さらにその中から入選作を決定（第二次選考）した。

・ゲームセンターへの批判・要望
・私とゲーム（経験談）
・最近のゲームへの批判・要望
・ゲームの魅力
・偏見への怒り
・その他

入選、および佳作は別表のとおり。

今年の応募作は平均的なレベルは昨年より高かったように思われる。昨年は最近のゲームや社会的偏見に対して怒りをむき出しにしたような文章も多かったが、今年は比較的冷静に、彼等なりに良く考えてから机に向かったと思われるものが殆んどだった。厳しく言えば、良くまとまっているけれど少々パワー不足といった感もあることは否めないし、内容的に似通ったものが多くなっていた。従って、全体のまとまりよりも、独自の視点を持った論文が比較的高得点を集める結果になったという一面もある。

また、昨年はそれほど多くなかったゲームセンター内でのプレイヤー自身の〝マナー〟を論じたものが、今年は目立った。論文の一部にでもこの問題に触れていたものは相当な数に上る。これは基本的にはプレイヤー自身の問題ではあるけれど、常識的なマナーを守らせることは、ゲームセンター側の管理姿勢の問題でもある。

ゲームセンターへの意見としては、最近環境的には明るい店が増えてきたせいかこの面への注文は減少し、機械メンテナンスや店員の対応といった点への注文が目立った。一席に入選した佐藤君の論文ではプレイヤーから見た理想のオペレーター像が描かれている。

最近のゲームについては、昨年は「とにかく難しい」といった主張がメインだったが、今年は「グラフィック、サウンド、ストーリー等よりアイデアが重要」といった意見が多く集まった。ゲーメスト誌に連載中の『ゲームデザイナー入門』の影響もあるのかもしれないが、似通った内容が多い。

校則や親、社会などに対する意見は今年も応募数では最も多く、プレイヤーにとって引き続き最大の関心事であると感じさせられたが、内容的には昨年よりややトーンダウンした感もあった。代わってゲームの魅力やゲームとの関わりを論じたものに優れた作品が多く、むしろこれらを通じてゲームの本当の姿を伝えることが社会的なPRになるのではないかと感じさせられた。最優秀賞の藤内君、一席の藤原さんの文章は、そのようなゲームの魅力を十分に伝えられる力作だ。

今回も、本誌では順次優秀作品を掲載する予定なので、業界関係者も是非お読み頂きたい。

パワードリフト溺愛物語

北海道　藤内　真（20才・大学生）

僕はアレルギー体質で小樽のとある病院に入院中の身です。最近になって注目され始めた「食物アレルギー」、牛乳、卵、大豆から米、小麦までにアレルギー反応を起こし、じんま疹から筋肉痛、鬱状態の神経症と様々なアレルギー性の症状があり、主治医の先生から「日本で一番ひどいアレルギー患者の一人」と言われてしまったくらい重症のアレルギー患者でした。（一般にあまり知られていないようですが、食物アレルギーは皮膚、消化器、呼吸器、神経組織と体のあらゆる部分に症状を起こします。）

先に述べた病院のアレルギー治療は全国的に知られていて、わざわざ本州から入院する人もいるくらいです。ここで大学を休学してまで治療に専念した僕はかなり症状がよくなり、小樽の町の中を散歩できるようになりました。ゲームが下手だけど大好きな僕は、散歩を兼ねて、よく病院から歩いて四十分くらいの距離にあるゲームセンターに遊びに行きました。「僕の自宅は札幌ですが、小樽のゲームセンターは札幌のそれと比べて女の子が多いなという印象を受けました。」そんなある日、ある女の子がパワードリフトのAコースを全面クリアしたのを見ました。へえ、女の子なのにうまいなあ、と感心した僕はそれにつられてパワードリフトをやってみました。ドライブゲームはあまりやらない僕ですが、パワードリフトは気に入りました。画面が綺麗だし、十二人の個性的なキャラクターに魅力を感じたからでした。下手な僕はその時まではせいぜい一面クリアが精一杯でした。それでも僕は満足していました。

ところがある日、Bコースを走っていて、まぐれで第四ステージまできてしまいました。第四ステージこそクリアできなかったものの、僕はこれまでになかった快感、満足感に満たされました。これまでどんなゲームも「全面クリア」などしたことがなく、一面クリアしただけで上できな僕にとって、全過程の五分の四まで来れたことでものすごく感激しました。

それから僕はパワードリフトをやりまくりました。Bコースを主に、たまにEコースにチャレンジしてみるという具合いにです。パワードリフトが店に置かれてから一年たって僕はパワードリフトにのめり込みました。他のどんなゲームよりも好きになりました。

平成元年の九月。病気が六割程度回復し、これなら退院させても大丈夫だろう、との先生の判断で僕は退院と大学へ復学する準備をしていました。ところが、ちょっとした出来事がもとでひどく精神が滅入ってしまい、退院が延期されてしまいました。復学も延ばされました。

僕の大学（北海道大学）には二年間の教養過程を四年のうちにクリアしないと強制退学という規則がある。もうすでに一年棒に振っている。あと二年で頑張れるだろうか。それに病気はこれ以上よくなるのだろうか。悩みは膨らみ、僕は自分に対する自信を失くしていきました。生きているのが辛い。死にたい。死ぬための理由が欲しい。人に感動されるような死に方をしたい。僕の頭に浮かぶことはこのようなことばかりでした。先生は僕に抗鬱剤をくれたり、「自分でおかしいと思っているのは正常な証拠だ。」と言ったり、とにかく僕を元気づけようと努力してくれましたが、僕の心は沈んだままでした。「自殺したい。」とばかり口走るので、親にも看護婦にも心配をかけてばかりいました。

ある時、僕は「何か解放感が必要なのだろうか。」と考えました。解放感というか、何か物事をやり遂げた満足感というのか、そんな類のものが僕には欠けているような気がしました。

そうだ、パワードリフトだ。まずこのゲームをクリアしてみよう。自宅近くに、四位スタートのパワードリフトが置いてあるゲームセンターがある。ここでコンティニューしてでもクリアしてみよう。僕はそう決心しました。

十月九日、私用で自宅に帰ってきた僕は、病院に戻る途中にそのゲームセンターでパワードリフトをプレイしました。今まではBコースでクリアしようと思っていた僕は、数種のゲーム雑誌からEコースの方がクリアするのが簡単だと判断し、その日はEコースだけに集中しました。

第一、第二、第三ステージは軽くこなし、難関の第四ステージ。一回目はクリアできませんでした。百円玉を入れてコンティニュー。二回目はうまくいって三位入賞。いよいよ第五ステージ。一回目は失敗。またコンティニュー。二回目はうまくいった。最初のヘアピンで一位になってずっと一位をキープ。そのままゴールイン。そしてルーシーのガッツポーズ。画面いっぱいにへばりつく賛辞の嵐。

「やった……。」僕は感激しました。コンティニューを二回して、エキストラステージにも行っていないけど、とにかく全面クリアしました。僕にとって初めてでした。感動の波が僕の憂鬱な気分をすっかり流し去ってしまいました。僕はすっかり元気を取り戻しました。ルーシーのガッツポーズは、どんな薬や励ましの言葉よりも僕を明るくしてくれました。

それからというもの、僕のパワードリフトへの思い入れはますます激しくなりましました。小樽のゲームセンターでも、パワードリフトのEコースばかりプレイしました。そこで働いているお姉さんが僕を「何よ、この人…。」とでも言いたげな目つきで見てましたが、それでも僕はパワードリフトに熱中しました。そのうちに、二、三

回に一回の割合で、一コインクリアできるくらいの腕になりました。

そんなある日、僕はまたパワードリフトのEコースを、ルーシーで一コインクリアして、ルーシーのガッツポーズを見ながら考えました。

「ここまでくるのに、いくら金を使ったかなあ。」その時、ふと頭に浮かんだことがありました。中学生くらいなら当然身につけてなければならないことが。

「物事がうまくなるには、何回も何回も同じことをしなければならない。」僕はこんな当然のことを、二十歳になってやっと思い知らされました。何をするにしても、上達するには回数をこなさないといけません。ゲームでも同じことです。ただゲームセンターのゲームの場合、何回もプレイするにはお金をたくさん使う必要がある。僕はそこに罪悪感を感じていたからゲームが下手だったのでした。

もう一つ思い知らされたことは、物事がうまくなるためにはその物事に情熱を持ってなければならない、ということです。僕はゲームが好きだけれど、恐らく他のゲーマーよりゲームに対する情熱が少なかったのでしょう。パワードリフトは、僕が本当に愛した初めてのゲームでした。

もう一つ、その情熱が気力、根気を生むということも知りました。他のゲームには一日数回しかしない僕が、溺愛していたパワードリフトだけ何回も何回もプレイしました。そしてその気力によって、あのルーシーのガッツポーズが見れたのでした。

情熱が気力を作り、気力はやがて努力に変化し、そして目標が達成される。僕はパワードリフトをクリアして初めてこのことを強く実感しました。それと同時に、今まで何に対しても情熱を持たず、気力がなく、努力もしなかった自分が非常に情けなく、恥ずかしく思われました。

僕は将来、作家とか評論家とか、とにかく文章を書く職業につこうと決心しました。自分のアレルギー体質を考慮に入れた上での決断です。そして今、文章を書くことに情熱を燃やしてます。この懸賞論文もその情熱、その気力で書いているのです。その他に小説なんかも執筆中です。「史上最年少の直木賞作家になってやる！」このくらいの意気込みで頑張ってます。

僕は本当にパワードリフトというゲームに感謝しています。鬱状態を治してもらった上に、人生に必要な「情熱」と「気力」を与えてくれたのだから。

よく本、特に伝記を読んで人生が変わったという話はあるけれど、これはパワードリフトというゲームによって人生が変わったという話です。他人に話したら笑われそうだし、お偉い方々にはバカにされそうだし、自分でも滑稽に思えてしょうがないけれど、全部本当の話です。

1席

彼のこと

宮城県　佐藤紀彦（18才・学生）

僕の街の駅前にあった某社の直営店であるゲームセンターが、今年の七月に店をたたみました。

僕の街にはゲームセンターが四つありまして、そのうちの一つでした。たしか去年の四月頃に開店したそのゲームセンターの道をはさんで別の会社の直営店がありまして、鉄道を利用している学校の友人たちはどちらのゲームセンターにもよく出入りしていました。

僕はといえば、やはり別の会社の直営店ということでゲームの入荷状況の違いがありましたので、友人と同じように両方のゲームセンターに出入りしていました。

そして、去年の秋から冬にかけて、自分の好きなゲームが入荷していたことと、彼の存在によって今はもう店を閉めてしまったゲームセンターのほうへばかり行っていました。

彼とはその店のオペレーターの一人で、たいへんお世話になりました。

例えば、三画面筐体のシューティングがその店に入荷したことがありまして、その入荷した直後からあきらかに難しすぎると感じました。難易度がハードになっていたというのが直接の原因でその旨を彼に話しました。

しかし、僕の街のゲームセンターでそんなことをかけあっても何にもならないことはわかっていました。でも、そのゲームが好きだった友人はどうしても話しておきたいんだと彼に言いました。

彼の返事は「わかった。じゃあ普通に戻すからまってろよ。」と、思いもよらぬもので、その返事を聞いた時は友人と喜びました。でも返事だけではないのか？という疑問も浮かびました。数日後に行ってみて友人がプレイしてみました。そして友人は難解度ランクが下がっていると感じ、それを見ていた僕でさえはっきりとそのことがわかりました。

十一月の末のころに、チェイスH．Qのハンドルの遊びが大きくなり、二面のクリアーさえがかなり困難になっている状態になっていましたので、彼にプレイしてみせて説明すると僕の一方的な説明を熱心に聞いていただき、やはり数日後にはハンドルのシステムを新型にかえたと言われたのを憶えています。彼は技術畑の出身でしたから、僕の街のゲームセンターには貴重な、故障の修理ができるオペレーターでした。

彼は僕の街の他のオペレーターと違って

いました。彼は新しく入荷したゲームをかならずプレイしていました。そして自分の意見を僕に話したり、君の感想を話してくれ、と頼まれたこともありました。こんなことは始めてでありましたし、改めて彼を見直したりもしました。

故障をすぐに治すという点でも、大都市のゲームセンターではあたり前であることでも僕の住んでいるような地方では電源を切って「故障中」と書かれた紙を張って本社からの修理屋を待つしかない店ばかりでした。

入荷するゲームにしたって人気のあったゲームを外して古いゲームに入れかえて誰もやらなかった。なんてこともしょっちゅうです。

しかし、彼は違いました。歳はとっていましたが、ゲームとお客に対しては今まで述べてきたようにかなりの理解がありました。

だから僕は彼のいるゲームセンターに出入りし、サイバリオンがタイトーの白い筐体に入って入荷したときは一緒に喜びましたし、僕がチェイスH．Qをその店でクリアーしたときにちょうど彼はその場にいなかったためエンディングを彼と見ることができなくて本当に残念に思ったりしていました。

四月に彼はこの店を去り、後ガマとして店長になったオペレーターは何ら他のオペレーターとかわらず、新しく入荷したゲームも古いものばかりであったこともあって自然に足が遠のいていきました。

そして七月になるといよいよ客足はなくなり、ついには不動産屋の貸店舗のカンバンを見たときには彼の言っていたことを思い出させられました。

「ゲームセンターの役割っていうのはさ、俺たちオペレーターが君たちのようなお客さんを相手にして一台一台のゲームで客商売してるんだよ。いいかい、商売だよ。

だから俺はいつでもゲームでお客さんが楽しめる状態にしておく義務があるんだと思ってこの仕事をしてるんだ。

決してゲームでお客を遊ばせてやってる、なんて思ってはいけないんだよ。俺たちオペレーターは。」

彼というオペレーターの存在はこの街では特異なものでした。しかし彼のようなオペレーターが本筋なのであって他の、掃除してればいいんだ。というようなオペレーターのほうが間違っているのではないでしょうか。

お客という存在であるゲーマーと、それを支えるオペレーター。ゲームの提供者であるオペレーターとそれを支持するゲーマーであるという関係であることは紛れもない事実です。

でも彼のようなオペレーターはまだまだ少数で、モラルを守っているゲーマーも大多数ではあるけれどもそうでない人たちがいることも事実です。

ゲームのメーカーそのものの社会的な地位は、ある程度上昇し、認められてきています。従って今度はメーカーからの受け手であり、ゲームというものを直接社会の目に触れさせる我々が、今までのただゲームをやらせてればいいという考え方や、学校サボってゲームやったり、ボタンをこすったりして高得点を得ようとし、ゲームセンターの主役は自分たちなのだからいいではないか、という双方の一方的な考え方を改めることが、延いてはこの業界全体の社会的地位の確立への第一歩につながるのではないでしょうか。

1席

天空の暗殺者

鹿児島県　藤原城嗣（17才・高3）

「おにいさんには、プールサイドで暇をもてあますという高尚なヴィジョンがある」

そんな開発者の願いとは程遠いインカムしかあげられなかった『ストライダー飛竜』は今まさに資本主義社会の原則にのっとって闇の中へ消えようとしている。

しかし…誰か一人でも覚えていれば、飛竜はその人の心の中で生き続けるのさ…と、戦争モノのアニメにありがちなセリフを恥ずかしげもなく呟くゲームフリークが、一人。

そして、ストライダー飛竜に関するスイートメモリーなんぞを書き綴ってみるのだった…

あの頃僕はイメージファイトに凝っていた。あの、いかにも模擬戦といった風情の無機的、金属的な感覚が僕に懐かしい記憶を呼び起こし、何と言うか、ゼビウスの血統を感じつつプレイしていた。（僕のゲーム歴はゼビウスからなのである）ゲーセンに行ってもイメファイばかりだった。しかし、間もなく僕は行き詰まった。（どこの面で行き詰まったかは恥ずかしくて言えない）とにかく、僕のようなヘボゲーマーには少し荷が重すぎたのか？などと思いはじめたのだった。

その頃ゲーセンに期待度№1ニューゲームとして颯爽と現れたのがストライダー飛竜だった。はっきり言って、新しい！ゲームであった。即ち、とっつきにくかったのである。僕も最初は人のプレイを眺めるだけで、自分からしようという気はなかなか起こらなかった。しかし、イメファイに挫折しはじめたことが一つの契機となって、僕はストライダーをプレイしはじめた。

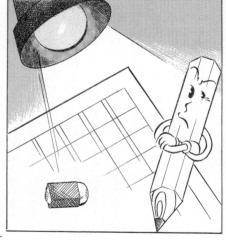
そして、僕は完璧にストライダーの虜と成り果てたのだった…

もし近くのゲーセンにストライダーがまだ残っていたら、インストカードを見てほしい。「自分の行きたい方向へレバーを入れるのがコツ」と書いてあると思う。今思えば、まさにこれが（少なくとも僕にとっての）ストライダーの極意であった。プレイヤーの意思を忠実に実行するという点で、ストライダーに勝るものは無いと思う。行きたい方向へ行けて、やりたいことができる。そんなこと、他のゲームでも当然のことだと思われるかもしれないが、ストライダーの場合、自分の手足と呼んでも恥ずかしくない程にプレイヤーの衝動を飛竜が受信してくれる。そういう感覚があった。ストライダーをプレイするまでは、そんなことは考えたこともなかったのだが…とにかく、僕の本能的感覚と同調するものがストライダーにはあったのだった。

そういった理由で、僕は飛竜を唯一自分の分身と言っている。シベリアの雪原を駆け、急斜面を駆け下り、凍土を蹴って加速を空へ飛ばす。その白き大地を踏みしめる感覚を僕は感じられるし、敵をサイファーで両断したときも、そのサイファーが敵の内部を貫通する手応えというものがはっきりと感じられる。感じるといっても気持ちとしてであって、実際に手足にフィードバックがくるわけではない。（当たり前）しかし、こういう気持ちにしたところで誰もが1stプレイから感じるものではなくて、飛竜への徹底的な感情移入と世界観への愛着を持った上でプレイを重ねて初めて得られるものだと思う。（俗にこれを『二次コン』と言うらしいが？）クリアしたからもういいや、で済ますには惜しいゲームなのだ。好き嫌いの激しいゲームではあるが。

こう書いてくると、もしかして僕はストライダーの神様で100回ぐらい1コインクリアしたことがある人、などと思われてしまうかもしれない。しかし、まだ1コインクリアしたことはない。（3コインクリアならあるぞ！だからどうした〈笑〉。）しかし、思い出を語るのに必要なのは腕ではない、愛のみだッ！それに、下手な分やりこんでいるからその分よくストライダーを理解しているはず…と自負してもいるのだった。

（この「僕」という一人称のもとで飛竜への愛を語るのは何か危険なモノがあるが、まあ細かいことは気にせずに）

そして、僕が何とか1コインで第3の月の都へたどり着けるようになった頃、僕は他のゲームから手をひいて完全にストライダーだけの人になっていた。何故か。ゲーセンからストライダーが消えはじめたからである。加えてイメージファイトが消える気配は一向に無かったのだった。一つ消え。二つ消え。これを書いている時点ではストライダーを置いている店は僕の行動半径内には一件しかない。その店でもピカピカの26インチテーブルから指紋&うつりこみ付きの18インチテーブルへ移されてしまった。僕がゲーセンへ来てストライダーをプレイしたその日の晩にもストライダーが消えてしまうんじゃないかと考えると、どうしても他のゲームにはお金を使えずストライダーのみになってしまい、「ああ、インカムがたりないというのならおねーさんが血を売ってでもお金つぎこんであげるのにィィ」などと切羽詰まった気持ちになってしまうのだった。

思えばストライダーにはインカムを低くする条件が揃いすぎていた。とっつきにくかったし、難しそうだったし、その実プレイするとアイテムの大出血セービスで平均的なプレイ時間はどんどん長くなっていったし…（だからといって簡単そうに見せかけて難しくすればいいというものでもないと思うが）しかし！〝その筋〟の人にはたまらないゲームだった。ヴォルフィードやサイバリオンのようにゲーム性の王道を見せてくれるゲームももちろん多く出てほしいが、やはりストライダーのように演出で攻めまくるゲームもなくてはならないと思っている人は少なくないのではなかろうか？それにストライダーは究極的なパターンゲームではあるものの、そのパターンに基づいてプレイすることはこのゲームの大きな魅力の一つである破壊の快感を妨げはしないし、おのずと流麗なプレイをモニターに展開することにもなる。ダメージを受けて不様に転げ回るようなこともなく、大敵へ向かって立ち止まることなく風を切り行く飛竜の姿こそがこのゲームの格好よさの一つの中心なのだから。

そして、何よりも僕を魅きつけて離さないのが、ストライダーの世界観である。魅力的な世界観を持つゲームを幾度もプレイすることは名作のコミックや小説を幾度も読み返すのに似ている。パターンゲームの生きる道はこの辺にあるのかもしれない。ストライダーの場合、たった5面でありながら、そこには確かに一つの世界がある。お姫様を助けるとかいったありがちな筋書きに後からとってつけたような設定ではなく、独自の世界を確立している。世界の支配者を倒す、というのも一見ありがちだが、飛竜には何の大義名分も無い所が違う。飛竜は多くを語らない。グランドマスターとの何やら意味深な対決を終えても鯨に乗って大海原を去って行くだけ。やたら設定や謎を説明したりしない所がこの世界の広がりを感じさせてくれる。そして、シベリアの発電所の頂に立って空を見上げれば、そこには轟天改丸やバルログが滞空していて、最後には漆黒の天空までが戦いの舞台となる。そしてこの世界には太古もあり風土もある。お姫様を助けたらそこで終わってしまう世界じゃない。飛竜が倒れようがグランドマスターが倒れようが、この世界

に住む人々の生活は続き、歴史も作られていくのだろうなあ、と思える世界なのだ。そんな世界だからこそ、アマゾンの大地から第3の月の都までをまっすぐに突き抜ける空気が肌身に感じられる。そしてそこを風のように舞上がる暗殺者には、やはり『飛竜』の名こそふさわしいと思えるのだった。何かにつけて格好をつけたがる辺りも、またお茶目でいい。

こういう想いを抱きつつ僕はストライダーをプレイしてきたのだった。色々な事が思い出される。上達する楽しさ。二次元世界への想い。3コインとはいえクリアの喜び。そして、好きなゲームが去っていく悲しみ。これらは決して今度が初めての想いではなかったが、ストライダー飛竜ほどこれらを鮮烈に感じさせたゲームはなかった。思えば僕にとってストライダーが消えるということは、この手にサイファーを握ることができなくなるということなのだ。好きなゲームはまさに自分の一部。それが消えて悲しくない人はいないだろう。

しかし、例えば僕自身について言えば、ストライダーが3コインとはいえクリアできたことで僅かながら自分に自信が持てるようになったし、悲しみも想いも、実際に経験したということで、多分、後々大きな意味を持ってくるはず。思い出は潮解して終わるわけではない。大切にしていれば、それはきっと、その人の血となり肉となる。それはまさに思い出がその人の中で生き続けるということではないだろうか?たとえその思い出のゲームが全部ジャンクパーツになってしまっても。古かろうがマイナーだろうが、別にいいではないか。そんな観点でゲームを見ていても幸せになれはしない。理屈をこねたりギスギスしたスコア争いをしたりする前にそれぞれの想いを大切にすれば、または想いの対象を見つけられれば、きっとその人はもっと幸せになれる。

飛竜の事は忘れない。知識としては忘れてしまっても、想いはもう僕の血脈の中に溶けこんでしまったから、飛竜は僕の心の中で生き続ける。

これからもこうやって想いを重ねていければ幸いだ。まずはイメージファイトに再挑戦。今度はそう簡単に挫けはしない。もう、こちらには飛竜がついているのだから。

だから今こそ、ありがとう。飛竜、我が永遠の天空の暗殺者。

2席

どうして悪いゲームセンター

新潟県　高野昭太朗（13才・中2）

まず余談からいきます。僕の通っている学校には校内弁論大会があります。そこで僕はよしおもいきってゲームセンターのことを書いてやろうと思ったのです。しかし校内弁論大会に出るにはクラス代表にならなければいけません。でも僕の熱演がうわまわったのでしょうか。みごとにクラス代表にえらばれました。そして校内弁論大会では大人の思っているゲームセンターやゲームセンターは不良のたまり場ではない、健全な場所なんだ！etc…、などぼくのいいたいことを全校のみなさんや先生方に聞いてもらいました。賞は特別賞でした。本当は最優秀賞だったのですが学校でだされたテーマとくいちがいがあるといわれ急きょ最優秀賞から特別賞にかえたと国語科のT先生がいっていました。でも全校で僕しかとったことのない賞をもらったときはとても感動しました。そんなわけで特別賞をもらった僕の校内弁論大会で発表した文をゲーメスト・コインジャーナルの読者に聞いてもらいたかったのでこの論文をGAME懸賞論文係まで送ることきめたのです。

次はメインの本文の初まりだ

みなさんは、ゲームセンターに行ったことがあるでしょうか。行ったことのある人、また知っている人はゲームセンターの事を思いだしてみてください。知らない人は噂にきくゲームセンターのことを想像してみてください。

僕はゲームセンターが大好きです。みなさんの中にも僕と同じ気持ちの人がいるかもしれません。しかし残念なことに今の大人は僕の愛するゲームセンターをあまりよく思ってくれません。これは僕が街でアンケートをとってきた大人の本当の考えです。このアンケートは約30才～50才の方を対照に30名に聞いてみました。

Q1　小・中・高校生が外で遊ぶのをどう思いますか。
- 健康でよい26人
- 悪い4人

Q2　ゲームで遊ぶのはよいと思いますか。
- ほどほどにすればよい24人
- 悪い6人

Q3　ゲームセンターはよいと思いますか。
- べつに悪くない6人
- 悪い24人

Q4　ゲームセンターに行ったことがありますか。
- ある6人
- ない24人

このようにほとんどの大人は「外で遊ぶのは大いに結構。でもゲームセンターはよくない。」と考えています。また「ゲームセンターをどう思いますか。」という質問については、

・小・中・高校生のたまり場17人
・大人の遊ぶ所5人
・ひまな人が行く所5人
・不良の行く所3人

と答えてくれました。アンケートの中で、「ゲームセンターに行ったことがありますか。」という質問にたいして6名の人が「ある」と答えてくれました。その6名の人に「いつごろゲームセンターに行きましたか」と聞いてみるとインベーダーがはやったときとか、ゼビウスのはやったときと答えてくれました。

　このように今の大人は、ゲームセンターに行きもしないで「悪い所」ときめつけているのです。これはゲーム好きの僕にとっては、ゆるせないことです。

　この学校はゲームセンターへ行ってはいけないことになっています。ある先生の話では、「県の青少年育成条例で禁止されている。」とのお話しでしたが僕が市役所に聞いたら「16才未満の少年（少女）でも6時までなら出入りは許可している。」とのお答えでした。新風営法でもそう書いてありましたが、これはゲームセンターへ行ってもよいということではないでしょうか。

　また別の先生は「ゲームセンターには怖い人がいてお金をゆすられたりする。」とおっしゃいました。僕はそんなことがあるのかG店の店員さんにお聞きしました。

「当店ではそのようなことのないよう店員一同努力しています。もしゆすり等がありましたら注意してその人にきつくいいきかせるつもりです。みなさんご気軽にご来店ください。」（G店、店員談）1店だけでは結論がだしがたいので他にB店とJ店にも聞いてみましたが、だいたいG店の店員と似たようなことを話してくれました。

　このように店員のみなさんも僕たちに楽しんでもらえるよう気づかってくれています。

　そして一つ提案ですがまず一つ目は、「先生方はパトロールするのではなくゲームセンターをみはっていて恐喝をふせぐ」ことに重点をおけばよいと思います。

　最後にお金のことです。ゲームをするには50円か100円高いので200円ぐらいかかります。そしてそのお金はもちろん親が働いてかせいだお金です。お金はもちろん大切です。くだらないことには使ってはいけません。しかし僕にとってゲームで使うお金は決してくだらないお金ではありません。僕の母は「ゲームは何回やっても何も残らないからもったいない。」といいます。しかし僕の心には形のない何かが残っているのです。僕の友人は「ゲームって芸術と同じだね。絵を見にいってもパンフレットしかもらえないけど心に残るよね。ゲームも心に残るいいものを持っていると思う。だいたい品物が残らないからいいんだよ。ゲームはパチンコとはちがう。何も出ない。もうからないとわかってやるから健全なんだ。ゲームはギャンブルじゃない、遊びなんだ。」といっていました。「そのとおりだなぁ」と僕は思いました。

　僕は不良にはなりたくありません。なれないのです。もし僕が不良になり不良の僕がゲームセンターへ行ったらたちまちゲームセンターは不良のいる場所になってしまうからです。僕はゲームセンターが好きだからこそ健全なゲームセンターをつくっていきたいのです。

　もし僕のいっていることがうそだと思ったらゲームセンターへ行ってみてください。できればゲームをやってみてください。そしてゲームをしている人の顔をみてください。きっと学校では見られないような楽しそうな顔をしているはずです。

2席

「偏見の底にあるもの」

愛媛県　**越智文昭**（26才・郵政局員）

　ゲーメストを読んでいるとビデオゲームに偏見を持つ人が多くいて、それに対する反論が毎号のように載っている。しかし、なぜ偏見が存在するのか、については単に「知らないから」で済ませているものが多い。つまり「知ってもらえれば理解してくれる、自分たちと同じ考えを持ってくれる、少なくとも不良と決めつけることはなくなると思っている人が多いようだ。しかし、私はそう簡単に事が運ぶとは思えない。なぜなら彼らの偏見にはもっと深い根があるように思えるからだ。はっきり言ってしまおう。我々と彼らとでは根本的な考え方が違うのである。彼らの思考の素はテレビにある。供給する側が与えるものを受動的に受けとるだけのテレビ、それが彼らにとっての思考の形なのだ。そして、それが最も露骨に表れているのが時代劇だ。

　時代劇はメインストーリーもワンパターンだが、設定にもいろいろなパターンがあり、それが一つの思考に統一されていて不気味なものがある。が、まずパターンの方から見てみよう。

　第一に、主人公は決して視聴者の代理ではないということである。主人公は大抵役人又は高貴な生まれであり、またほとんどが自分の正体をかくして長屋の町人とつき合っている。実は、この長屋の町人こそ視聴者の代理なのである。旅先で悪を倒すパターンのものでは旅先の農民や宿のおかみなどがこれにあたる。彼らは何の実力も持たず、苦しめられるままになっており、耐

えるのみの存在であるか、主人公に文句を言う存在でしかない。つまり、彼らは問題解決に何の影響を及ぼさない。そういう意味で彼らはテレビの中に入っていけない視聴者の代理である。そうして最終的に利益を得るのが彼らであるのを考えるとこの見たてに反対する者はいないであろう。

第二に主人公以外で強い意志で問題解決にあたろうとする男は決して報われることなく必ず殺されてしまう。その男の気が強ければ強いほど酷く殺される。彼らの共通点は主人公より身分が低い、知恵を使わず正面からつっこむ。不用意・不用心である。などがあげられる。主人公と協力し、時には助けもしながら大団円を迎える話もあってよいと思うのだが、不思議にない。少なくとも私は知らない。

第三には主人公は最後は必ず去るというパターンである。倒される悪人は重要人物であることが多いが彼らの欠員を補う作業など何もせず主人公は去ってゆく。そして助けられた人々は主人公を見送っている。

これらのパターンから何が浮かぶだろうか。第一、第二のパターンからは、自分の幸せを自力でつかもうとする者は必ず不幸に見舞われるというパターンである。幸せになるのは必ず何もしなかった人々であり、ひたすら主人公の救済を待っていた人々である。また、主人公は身分が高いことから「全てお上に任せておけ。自分では何もするな。そうすれば幸せになれる」というメッセージが読みとれ、「さもなくば命の保証すらないぞ」というおどしすら見え隠れしている。このメッセージにより「いつか誰かが」という考えが自然と視聴者に植えつけられるのは当然だろう。「他力本願」これがテレビ型の人間の思考の基礎の一つである。

次に第一、第三のパターンを組み合わせると、自分の手は汚さず、他人に命がけの作業をさせておいて事がすめば報酬も支払わずよそへ追い出す人々の姿が見えてくる。我々には問題解決に必要な力がない。とか気がついたら既にいなかった。などというのは言い訳にすぎず、消極的ながら最初から手を汚す気も報酬を支払う気もないことは火を見るよりも明らかであろう。そのような裏の思想があることはあまりにもその類の話が多いことからもわかる。「エゴイズム」これがもう一つの思考の基礎である。

対して、ビデオゲームの底に流れる思想はどうであろうか。

まず徹底した自力主義がある。ゲームフィールドに救世主はいない。攻略法といえども援助にはなっても救助にはならない。結局己れの力のみが頼りである。仮に、ピンチになったら別のヒーローが守ってエンディングまで無償で連れていってくれるゲームがあったとして君はそれをやりたいと思うだろうか。自力で難関を突破するからこそのゲームだと思うのだがおそらく皆賛成してくれるだろう。

次に有報酬主義とでもいおうか。努力に対して必ず見返りがゲームにはある。別にクリアするとコインがジャラジャラと戻っているわけではないが、ハイスコアなり美しいエンディングなり、ギャラリーの尊敬のまなざしなりの報酬が君も与えられるだろうか。

このように、同じブラウン管を使うものでありながらテレビとビデオゲームにはその基本思想においてこうも違うのである。何よりもテレビを見るのに何の努力もいらない（中には相当努力した末やっと見ることができる方もいらっしゃるかもしれないが）のに対しビデオゲームをし続けるにはかなりの努力がいる。頭も目も指や腕も使う。

さて、こうも違う二種類の人間が果して話し合いや知り合うことでうまく和解できるだろうか。事は人の価値観にまで及ぶのである。この場で結論を出すことはすまい。本当のところ私にもどうなるかわからない。やってみるしかないのである。願わくば互いに幸福な結果とならんことを祈りながら、私も静かにしかし強くビデオゲームの市民権獲得のために努力したい。

通信機能付 第3弾!!

ドッグファイト・レーシングゲーム

1位 2位 3位 4位

発売中

※写真は2台4シート接続されたものです。

ご注意

このゲーム、超エキサイティングにつき、プレイヤーの人格が変わる恐れがあります。

仕 様
- 1台2シート ●モニター:20インチ
- 寸法:W1.600×D1,730×H1,780(mm)
- 重さ:420kg ●消費電力:368W ●〒95-3885

※最高4台8シートまで接続可能です。

アメリカ人の感性ってす・ご・い!

12月中旬発売予定

仕 様
- 寸法:W650×D1,710×H1,690(mm) ●重量:160kg ●消費電力:160W

システムI 第17弾!!

12月中旬発売予定

デンジャラスシード

緊急指令!
デンジャラスシードを撃退せよ!

ムーンダイバー(マイシップ)はα、β、γの3機で構成されている。

ここは月基地地下通路。α機での戦闘シーンである。

ついに宇宙空間だ。ここでは、生き残ったマイシップが合体する。

仕 様 ●モニター:縦モニター
- レバー:8方向レバー ●ボタン:2ボタン

来年もシステムI続々登場!!

ド根性 プライズマシン

12月中旬発売予定

すぐ蹴れ!
よく蹴れ!
強く蹴れ!

適応するナムコ景品セット
- スポーツセット NEW
- ゴルフ ●ゴルフボール
- カプセルDX
- おじょうさん
- カプセル ●ファンシー

特 長
- カプセルは最高3個までパスされるので、空振りや見送りもOK.!!
- 臨場感を高める数々のセリフと効果音.!!
- スリムなボディながら、アイキャッチ効果大.!!

仕 様
- 難易度設定32通り!
- 寸法:W650×D1,010×H1,100(mm)(看板取付時1,285mm)
- 重さ:83.5kg(直流電源装置含む) ●消費電力:38W

※適応カプセル:48φ ※カプセル収容個数:250個 ※特製景品付き!

来春発売予定

アイスクリームやさん

♪ボクもワタシも♬
アイスクリームが
だ〜いすき!

子供たちの大好きなアイスクリームやさんが、たのしい乗物になって、オープンしました。

仕 様
- 寸法:W1,000×D1550×H1,600(mm)
- 重量:160kg
- 消費電力:110W
- 〒91-36608

大好評 カーニバルシリーズ第5弾!!

12月中旬発売予定

CARNIVAL-V

カーニバルVウイニングラン

あのウイニングランがメダルゲームになって登場!!

チビッ子だってエキサイトしたい!

エキサイティング・プロセス

デジタル・ルーレットで最高90枚ペイアウト!

仕 様 ●ゲーム:10〜40円(切り換え可)
- 寸法:W560×D300×H1,410(mm) ●重量:35kg
- 使用電源:AC100V(50/60Hz) ●消費電力:50W
- 〒91-40436 ※100円のメダル両替機能付

「遊び」をクリエイトする——株式会社ナムコ

本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(756)2311(大代)
販売部 販　売　課　〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(756)2311(大代)
販売部 西日本販売事務所　〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)

※仕様等は、予告なく変更することがあります。

（米国・プレイメーター誌より）

●アメリカかわら版

レッドバロン社最高裁へ上告

(1) 既にお伝えしているように、レッドバロン社は、並行輸入された基板について一旦地方裁判所でタイトーに勝訴した後、第4回巡回控訴裁判所で敗訴となったが、社長のビル＝ベッカムは連邦最高裁判所に上告する意志を明らかにした。ベッカムが言うには、〝今回の件については、メーカー・サイドもオペレーター・サイドも白黒はっきりさせたいと思っている〟ということだ。ベッカムは平等処遇を求める米国オペレーターの会の会長でもあるが、白黒はっきりさせるためには最高裁判所に上告するしかない、との考えだ。

〝誰も法律を破りたくなどないが、この問題の成り行きのいかんによっては、どちらかの側が何百万ドルもの金を支払わなくてはならなくなる。従って、誰にとっても最終的な答えが欲しいのだ〟とベッカムは言っている。

「クレーンは違法」にオペレーターが反訴
――モンタナ州

(2) クレーンはモンタナの新しい州法では違法だと宣言されたが、オペレーターのリック＝ハッチンスはその法律の改正を求めて訴を提起した。事の成り行きは次のようなものだ。モンタナ州ミスーラにあるリックス＝ベンディングのオーナーであるハッチンスは、10月1日に発効した新法の下ではクレーンは違法となるのか否かについてミスーラ郡の検察官、ロバート＝デシャンの見解を求めた。

AMOA対上映権協会和解工作難航

(3) AMOAのフレッド・ニュートンによると、AMOAと上映権協会（パフォーミング・ライツ・ソサエティ）がロイヤルティ料金の問題について和解に到達するには今しばらく時間がかかりそうだ。両者は1989年のほとんどを費して和解案をめぐって討論を重ねてきており、1990年までには和解に到達する予定でいた。ニュートンによると、交渉は依然として続いており、新年までに結論に達する可能性は残っているという。

●ニュース報告

「PCエンジン」米国で業務用のコインオペ式で発売
――NECと米国販社が提携

米国ユナイテッド・アミューズメント社より本誌にニュースリリースが到着した。内容は、同社が日本のNECと提携し、「PCエンジン」の業務用コインオペレーション仕様を発売するというもの。ことによると業界の将来を左右しかねないビッグニュースだ。以下にその要約をお届けする。

革命か、それとも進化か？その答えは今のところまだわからないが、ユナイテッド・アミューズメントの新しいターボ・グラフィックス16システムはひとつの事を確立した。NECのパワフルなホームビデオ・ゲームシステムPCエンジンのコイン遊戯機版であるこのシステムは伝統的なキットや専用ユニットの範疇に収まらない新しい選択肢をオペレーターに与える。ユナイテッド・アミューズメントが日本のNECとのドラマチックな提携を発表したのは去る8月のことだ。この提携により、オペレーターはハードウェアとソフトウェアの入ったツイン・パック・キットを1，895ドルで購入することができ、それを使うと、既存の2つのゲーム筐体をターボ・グラフィックス16システムにコンバートすることができる。

さらにその後の進展により、今ではオペレーターはハードウェア・キットをシングル・パック（新ゲーム1種が付いて）で995ドルで購入することができる。10月上旬時点で9つのゲームタイトルが出ているが、少なくとも3つのアウトサイド・デベロッパーから、あといくつかのゲームタイトルが出てくる予定である。

生産と出荷に関しては、いくつかの技術的な問題によってROMカードの生産が滞り、当初需要に応えることができなかった。しかしセールスマネジャーのビル＝エングラムによると、〝需要が供給を上回っているのは良いことで、10月の終りまでには初期の問題も解決して注文に応えられる体制ができるはずだ〟ということだ。

ラスベガスで開かれたAMOAでのオペレーターの反応は当初懐疑的であったが（オペレーターたちは初期のシステムには落胆したとユナイテッド・アミューズメントは聞いている）、NECからの強い後楯があるためユナイテッド・アミューズメントとしては、それほど心配はしていなかったようだ。同社はターボ・グラフェックス16システムは遅かれ早かれコイン遊戯機の主流になると、大変な自信の持ちようだ。

さらにユナイテッド・アミューズメントの社長ジョン＝ヒップスは、今年初めオペレーターに8つの約束をしたが、それらは全て守られているという。その約束とは、

約束その1：我々は古臭いテーマを提供したりしない。我々はプレイヤーが好む新しくて異なったゲームを提供する。

約束その2：我々のシステムには多くのファローアップタイトルを用意する。

約束その3：我々のシステム用のソフトウェアは驚くべき廉価で提供する。

ソフト価格は100～300ドル 業務用を4ヵ月優先発売

（ちなみに彼らの新しいソフトは100ドルから300ドルの間で、その差は各ゲームの複雑さとユナイテッド・アミューズメントがデベロッパーに支払わなければならないロイヤルティの額による。実際、オペレーターはユナイテッドに100ドルから150ドル支払って新しいゲームを購入することができる。この金額は基本的にデベロッパーへのコピーライト・ロイヤルティ分、ターボ・カードの再プログラミング費用（ターボ・カードはゲーム・チップを含む交換可能ユニットである）、そしてユナイテッド・アミューズメントの利益という内訳からなる。市場でターボ・グラフィックス・システムが増えるにしたがって、個々のオペレーターからのロイヤリティ料は低くなっていくはずだ。もちろん〝古い〟ゲームを持っていたいオペレーターは手許のターボ・カードはそのままにして125ドルを支払って新しいターボ・カードそのものを買うことができる。）

約束その4：我々は、家庭用ゲームを

出すまでに少なくとも4カ月置いてオペレーターがコイン遊戯機から利益を得られるようにする。

約束その5：我々のゲームでは、オペレーターが時間ベースかスキル・ベースかを選べるようにする。

約束その6：ゲームソフトの配達はUPSサービスにより翌日着、そしてゲームの交換は数分しかかからない。

約束その7：このシステムの技術的ポテンシャルは無限である。我々は次世代のソフトを市場に導入しつづける。

約束その8：我々は製品を動かしつづける。

というようなものだ。

ターボ・グラフィックス16の参入でゲーム市場はますます活気をおびてるそうだ。

●新製品ニュース

エルバイラとパーティモンスターズ

バリーの最新作、エルバイラとパーティーモンスターズをデザインした人達は、たいそう楽しみながら仕事をしたに違いない。スカル・ケイブ、ジャンパー・バンパーズ、ブギー・メン、そしてモンスター・スライドといった面白いキャラクターだけでは飽き足らないかのように、彼らは男のよだれをさそうようなセクシーな曲線を持ったエルバイラをメインキャラクターに据えた。

ゲームのバックグラスは2度読むに値する。一個目は多くのユーモラスなタッチを見逃してしまいそうだ。E-L-V-I-R-Aというスペリングがスカル・ケイブを照らして300万点が得点されるとプレイフィールドのアクションはますます活発になってくる。3つのボールをスカル・ケイブに入れるとクリプト・キッカーが動き出し、プレイフィールドは闇に包まれる。と同時に、オルガンの音楽がムードを盛り上げる。すると〝パーティ!〟と叫ぶ声がして、ボールがクリプトの中から飛び出す。

日本SC遊園協会第3回研修会より〈講演〉

今の子供たちの心をとらえるにはどうするか

講師／千葉県総合教育センター研究指導主事　中原 美恵氏

11月14日、日本SC遊園協会の第三回研修会が鉄道会館ルビーホールで開催された。当日は青少年の健全育成と営業活動の実務に係わる講演が各々一題づつ行われたが、ここに御紹介するのはそのひとつである。

増えるチック症候群の子供達

ご紹介頂きましたように、私は現在、幼稚園児から高校生までを対象に教育相談という仕事をさせて頂いております。この仕事に携わりまして10年程になりますが、最初の頃は幼稚園児や小学校低学年生のような可愛い子供たちについてのご相談を受けることが多かったのですが、最近はどういうわけか中学生、高校生がほとんどです。年間400～500件の来所相談、つまり来て頂いてご相談を受けるのですが、この内の70パーセントがいわゆる思春期の子供たちなのです。

皆さん「チック」ってご存じでしょうか。全然自分で意識していないのに目をパチパチしていたり、ビートたけしさんの首をクックッと動かすような動作(笑い)もそうなのですが要するに筋肉が勝手に動いてしまうことなのです。これは子供たちが意識しているものではありませんから注意されても治せないものなのです。それではどうしたら良いかと言いますと、その「チック」が何故出ているかということを考えていかなければならないのです。何故ピクピクとするのか、何故パチパチとするのか、ということをです。これを考える時に一番最初に手掛かりになるのは、どういう時にどんな形で出るのかという症状をきちんと把握することなのです。そうしますと、例えば好き嫌いの多い子で、食卓に付くとパチパチが始まるとか、勉強が苦手な子で、机の前に座るとそれが始まるといった具合に、その子供のストレスが一番高い状態とか心に不安を感じた時にそれが始まるようなのです。これを回りの人が「気持ち悪いから止めなさい」というように指摘しますと悪循環が起きるのです。この「チック」には「音声チック」といって「キー」とか「キャー」場合によっては「バカバカ」といったりすることもあるのですが、こうなると回りの人がとても気になりますから「また言った」という具合にどうしても注意するようになるわけです。ところがこの「チック」というものは不思議なもので、そこで「止めなさい」とか「そういうことをしてはいけません」と言われることは「叱られること」、つまりマイナスの働きを受けるわけですから、もう一つの新しいストレスとなるのです。ですから、その子が「ストレスを受けているんだよ、一寸厳しい状況なんだよ」というサインとしてその「チック」を出しているのに、回りの人がますます厳しく対応をすれば、その「チック」はますますひどくなるわけです。こういうことがどうも最近増えてきているのかな、という気がするのです。つまり私たちが子供の持つ心の不安ですとか、心の状態を上手くキャッチして、それを安心させる方向とか穏やかにする方向とかに変えていけるような関係を取りにくくなってしまっているのではないかと思うのです。一生懸命やればやるほどその「チック」がひどくなるよ

うに、子供たちの不安をかき立てたり、ストレスを高めたり、といった悪循環を引き起こしているのではないか、と。例えばお母さんにこんな風にお話ししたとします。「この子の『チック』は不安がタネですから、その不安がなくなるようにしてくださると良いのですが……お母さんはその食事の時のピッピッというのが嫌かもしれませんが、それは見ないこと、なかったことにして頂けませんか。そして食事の時は楽しく食べれるように雰囲気を作って頂けないでしょうか」。このようにお話ししても、そう変えられるお母さんがものすごく少なくなっているようなのです。これはお母さん自身が、こうした子供の癖とか不安とかに良い対応ができないような何かしらのバックを持ってしまっているようなのです。それが多くの場合ご夫婦の関係でしたり、いわゆる嫁姑の関係と言ったらよろしいのでしょうか、もう一つ前の世代の関係だったりすることがあるわけです。つまり子供たちの心の状態というものは子供自身に直接何かがあったというだけではなくて、子供を取り巻く人間関係が順番に感じている不安やストレスをきちんと引き受けているのです。そしてその問題を子供たちが出してくるような気がするのです。ですから私たちの仕事では、いうまでもなく子供を支えるということが非常に重要なテーマですが、もう一つ、子供をめぐる環境を変えていく、支える環境を作っていくということも二つ目の大きな柱と考えているわけです。

例えば小さい子供の場合、お母さんと面接をしていくと、お母さんがラクになっていきお母さんの持っているストレスが少なくなっていきます。そうすると子供にニッコリできるようになって「チック」も大目に見られるようになり、子供にも良いエネルギーが伝わって、状況が改善されていくわけです。

挨拶しても返事がない

ところが中学生、高校生と年齢が上がりますと、その環境を変えたことの力が子供の中になかなか反映されなくなってきます。皆さんが日頃子供たちと接触されていても、反応がない子というものに気付いていられると思います。

私は今日のお話で皆さんにお願いしたいこととして、声を掛けて頂きたいな、ということがあるのです。「お早う」とか「今日は」とかいう挨拶で良いのですが、回りの大人たちが言葉を掛ける…ところが、声を掛けても返って来ない子供たちがいます。声が返って来る子供たちは、そのような環境の中で育っているのです。ところが、いくら声を掛けても横を向いてしまったり、答えがない子供、こういう子供には声を掛ける方が疲れがちになります。大体、声を掛けても反応がないというのは掛けた方にチョッピリですがショックです。「お早う」と言ったら「お早う」と言ってくれて「関係」は成り立つものですし、これが最初のコミュニケーションだと思うのです。ところがそのコミュニケーションが一方的ですと誰でもが疲れてきます。これは仕事ならなおのこと、家族でも同じだと思います。お子さんに「お早う」と何回声を掛けても返事がないと皆さんはどう思われるでしょうか。「ムラッ」と来ませんか。そしてその「ムラッ」の前に大体「ガクッ」と来るのです。

私たちの「怒り」という感情はいつもその前に無力感が存在しているのです。つまりこちらが働きかけて、働きかけただけの反応があれば、無力感におそわれることはないのですが、働きかけても働きかけても反応がないと、その自分の働きかけに対して相手をしてもらえないわけですから無力感となって残ります。私たちはある日、その無力感を補填するために「怒り」に変える、どうもそういう心の中の動きがあるらしいのです。ですから怒鳴りたくなった時には、その手前に自分を頼りなく思うようなことがあるはずなのです。例えば仕事上のことでも、自分がキチンとやってくれと頼んでおいたことが、キチンとできていなかったりする場合、これは相手が自分を大事にしてキチンと引き受けてくれていないこと、大げさに言えば自分の存在が危うくなることですから無力感が生じ、やがて「怒り」という形に転化するわけです。どうも私たちの心の中では大きな無力感ほど大きな「怒り」になるという仕組みらしいのです。

子供たちの「生きる」って何？

もう一つこの怒りの前にある心の動きがあります。それは「不安」です。この話はまた別にしましょう。無力感の後の「怒り」は一般世間では社会的な顔というものがあって出しにくいこともありますが、家族間でしたら遠慮なく出しやすい面があります。しかし、そうすると家の雰囲気はどうなるでしょうか。せっかくお父さんが家族で「お早う」と言いたい、朝は美味しくご飯を食べたいと努力されたのに「お早う」が返って来ない。返って来ないから「ガクッ」と来て「何だ」ということになる。このやりとりが家庭の雰囲気をものすごく暗くしていくわけです。そして知らず知らずのうちに家の中のみんなが無口になっていくし、みんなが無力感を感じて怒りっぽくなっていくわけです。これがどうも今の子供たちの一つの大きな影になっているのかな、と感じているのです。

こういう家族を、心理療法の一つに「家族療法」という専門的な立場があるのですが、ここでは「高表出感情家族」と呼んでいます。つまり「怒り」をどんどん外に出してしまうわけです。そうなると家の中でホッとすることが出来なくて、何となく外に安らぎを求めに出てしまうような仕組み

を持った家族です。これはハッキリとご夫婦が不和の場合もありますし、子供が思春期になって、親に反抗したくなり「怒り」が出やすくなって、親の方もこれに対して「怒り」を出して、一時的に「高表出感情家族」になることもあります。

そういう雰囲気がどんなに子供の心を傷め、子供たちの自信を削っていくか……私がお会いする中学生、高校生は学校に行けないお子さんが多いのですが、学校という世の中で暮らしていく自信をなくし、世の中に出ていく元気をなくしているのです。その自信や元気をなくすのが、どうもその家庭の中ですぐ責めてしまったり、非難したり、怒りを出してしまったりといった家族のコミュニケーションのスタイルに原因があるのではないかと思えるわけです。

それが不幸なことに赤ちゃんとして生まれ出たその辺りからそういう家族だとしたら、どうなるでしょうか。赤ちゃんは赤ちゃんなりに「この家に生まれて来なければ良かった」と思うそうです。不思議なことに言葉が分からなくても、トゲトゲしたやりとり、雰囲気を赤ちゃんが身体を通じて感じるのだそうです。こういう赤ちゃんが大きくなってかなり重い、いわゆる精神病の状態に陥るといわれています。つまり、誰だって生きている価値があるのだと言って欲しいですし、自分の中でも「貴方はここに居て良い」「貴方が生きてきたことは意味がある」ということを認めてもらいたいし、覚醒したいものなのです。

小学3年は心の自我のターニングポイント

ところが子供に対してそういう作業、コミュニケーションをしている大人がものすごく少なくなってきているのです。ですから子供たち一人一人が本当に生きているだけの意味のある自分をつかめなくなっているのです。それが赤ちゃんの時からのこともあるのです。ですから気持もイライラしています。生まれてきたその時から無力感を背負っているのです。「自分など生まれて来なければ良かったのではないか、と思われているのではないか」。確かにご夫婦の関係が悪くて、お子さんが生まれてしまったために辛ろうじて結びついているというご家族もあります。そういう場合にその歪みが子供の心の中にしずしずと積もっていって、これが色々なストレスが掛かった時にガラッと崩れると言われています。

これが早く吹き出してくれれば回りの人が早く気付きます。例えば5才の子供で何か困ったことがあって私たちのところにみえて、そういうご夫婦の関係や家庭の雰囲気に気付かれてだんだん変わっていかれたら、子供も変化しやすいですし、お母さんも変化しやすいものです。ですから問題はみんなが比較的苦しまないで解決されていく場合が多いのです。ところがその「吹き出し」が遅れれば遅れるほど難しい問題になります。それは受け止める大人が難しくなるからです。3才、5才といった子供でしたら、ユックリとお母さんにダッコされて、後ろから「貴方が生まれてきてくれて本当に良かったわ」というような、子供が存在の危機を感じないようなメッセージを沢山言ってあげて、子供の心が穏やかになっていくというようなことはいくらでも出来るでしょう。ところが20才になった子供が「僕の存在は何だ」と言い出した時に大人に出来ることはものすごく難しくなります。まさかその子供をダッコするわけにもいきません。しかし、それと同じ事を心の仕事としてやらなければならないのです。確かめなければならない。それで皆自分の人生を立て直していけるようになるのですから。

皆さんのお店に来られるお客様で、お母さんが買物をしている間にお父さんと一緒に来る小さな子供をみても多分、心配な気持は持たれないでしょう。「この子たちどうなっているのだろう」と心の状態が心配になるような子供たちというのはどのあたりの年齢からでしょうか。中学生くらいでしょうか。中学生くらいになりますと、陰でこっそり喫煙したり、ゲーム機に熱中したりしだします。私たちも仕事をしてきて、やはり中学生だと思ってきたのです。そして中学生が一番対応が難しい時期です。私たちが頑張って何かをしたからといってすぐに良い反応が出るというわけにはいかなくなっているからです。しかしそのなかなか溶けない氷を、諦めずに溶かす努力をし続けていけたらいいな、と思っています。

もう一つ心配な年齢の塊があります。それは小学校3年から5年くらいの子供たちです。一見ものすごく無邪気に遊び、そんなに悪さもしません。ところが、そういう子供たちが今私がお話してきたような、一寸大げさに聞こえるかも知れませんが、自分がこの世に生まれてきたことの意味とか自分がこの世に存在することの価値とかを考えているのです。そんなことをあんな子供たちが感じているはずがない、と思われるかも知れませんが、私どもを訪ねて来る子供たちは皆そのテーマを持っているのです。

「機械」に逃げて「不安」が消える？

可愛そうなことにその3～4年生のあたりでお祖父さんが亡くなるとか、大事にしてくれたお祖母さんと別れなければならなくなるとか、お父さんが単身赴任でどこか別のところに行ったという具合に、自分を取り巻く環境の中から誰かが欠けていくという経験をしている子供たちは対応が一番難しいのです。つまり大人が自分を見捨てて、大人が都合の良い生活をしていくというような「見捨てられ感」をそこで心の中に入れてしまいますから、可愛そうなこと

にまたその次に出会う人に対しても「また自分を見捨てるのではないか」という不安が、どこかで確として起こってきてしまうそうです。

それではどうしたら良いのか。出産年齢が高くなっていますから、孫が10才くらいの時に祖父母が亡くなるということは世代的にも少なくないでしょうし、離婚する家庭も子供の手が掛からなくなってお母さんが働きに出れる位ということで、下の子が3～4年生になったあたりも多いようなのです。そうなると大人が見て、一番安定しているのではないかと思われる子供の姿の内側にとても大きな傷を持っていたりする場合があるのです。

ですから皆さんがこの位の子供たちに「こんなに遅くまで遊んでいて大丈夫なの」、「お母さんどうしてるの」とか声を掛けられても自分の気持を言葉で表現することはまだ出来ない年齢ですから、言葉にはならないかも知れません。この大人にとって大人の都合であしらい易い年齢、小学校の高学年に入ってきたあたりの年齢は、その子供の人生の中における心の成長という意味ではキーポイントとなる時期なのです。

またこの時期はまだ大人の働きかけが生きてくる時期でもあります。ですから「今日は」とか「今日は何して遊んでいたの」とかいう具合に声を掛けていますと関係、反応が出やすいのです。きちんと繋がりが感じられる時期ですし、その繋がりがものすごく生きてくる時期でもあるわけです。

皆さんの中にも小さい頃に「自分は橋の下から拾われてきたのではないか」と思われた記憶のある方がいらっしゃると思います。それは何時ごろだったのか……きっと小学校3～4年生くらいだったのではないでしょうか。もしかしたら自分の親は本当の親ではないかもしれないと思うことは、そう感じる何かがあるからなのです。この不安というものはとても大きなものではないかと思います。ファミコンやビデオのような機械と関わりだす子供たちというものは、その不安を紛らわせたいわけです。人間というものはいつか裏切られたり、いつか自分を捨てて都合の良い世界に行ってしまうかも知れないと思っていれば、自分を見捨てない相手を探すのは当然でしょう。それが「機械」になっているわけです。

子供をきれいに育てた功罪

しかしその「機械」と付き合って子供たちの不安は解消されるでしょうか。「機械」は子供たちの心を支えることが出来るでしょうか。今色んな人が考え、研究していますが、やはり「機械」は私たち人間を孤独にするのではないか。人としての存在を認めてくれるような「機械」はまだこの世の中には存在していないということを、「心」に携わる人たちはアピールするようになって来ています。

「機械」が子供を育てるようになる、つまりきちんと考えられて、理想的な状態で子供を育てるようなことはコンピュータを使えばできるかも知れません。様々な情報をインプットして、この子供に一番良い方法、取扱い方を教えて欲しいというと答えが出てくるようになるかも知れません。しかし、そうした方法で育てられた子供たちが、人として生きていく上でどこで一番困った問題が起きてくるかというと、「無駄」や「汚いこと」あるいは「悪いこと」といった、現実の世の中にあって余り褒められないようなことを受け入れる力がなくなってくると言われています。つまり悪は悪であって受け入れられない、不潔はあくまでも不潔であって汚いものを認める感性を持たなくなるわけです。ですから完全に清潔な環境の中で暮らしていこうとします。

また一寸でも違和感のあるもの、これは普通ではないのではないかと思われるもの、おかしいものを自分の回りから排除していこうとする心の動きが出てくるといわれています。皆さんの回りを見ていかがでしょうか。ものすごくお風呂の時間が長い子がいたり、毎朝シャンプーをしていく子がいたり、しっかりと毎日下着を取り替えないと気が済まない子がいたりしないでしょうか。

昔の子供と比較すると今の子供はとてもキレイ好きです。そして潔癖になってきています。食べ物でも、例えば冷蔵庫の中に「賞味期限」の切れたものがあったとするとどうされるでしょうか。そのまま捨てますか。一度は開けてみますか。食べられるかどうか確かめてみられますか。どうでしょう。多分年配の方は自分で確かめられるでしょう。若い女性は母親に尋ねるかも知れません。もっと小さな子供たちが大きくなる頃には確かめもせずにおそらくそのまま捨てるでしょう。今の子供たちは自分で腐敗を確かめません。腐ってるかどうかを必ず母親に尋ねます。母親の世代は自分の五感を使って腐敗を確かめられるのですが、これから結婚して、というような世代はもう確かめられないでしょう。昔は腐敗を自分で見分けるのは当然だったのですが、今は違っているのです。

これは今の親たちが子供をきれいに、無駄なく育ててきている間に落ちてきているものなのです。自分で確かめてみる、自分で試みてだめかどうか確認する、経験してみるということをさせないで、その手前で「これはダメ、あれはダメ」と教えてあげればものすごく効率的で、判断も速いわけです。今の子供たちは急いで育てられていて、自分の五感を使って育つという経験がないとすると、して良いことか悪いことなのか、これは自分の身体が受け入れられるものか受入れられないものなのか、という判断装置を失っていくことになるのです。そうなるといきおいコンピュータにデータを入れて判断を仰ぐということにならざるを得なくなるでしょう。

こうした事例は食べ物に限らず、様々な環境の中に起きてきているのです。「機械」についてもその使い方を教え、使い方によ

って壊れることまで教えるということ、早め早めに教えていくことは子供たちのトライするチャンスを失っていることであることを考えなければならなくなっています。

痩せ症、過食症、潔癖症……

今までは「教育的配慮」ということ、そういうことを出来るだけ取り除いてあげることでした。世の中にそういうものが一杯あったからです。適度に教えてあげることによってバランスが取れてもいたわけです。ところが今、悪に出会うチャンスがないとすると、適度に悪に出会って、適度に悪を噛み締めて、吐き出したり飲み込んだりする力をつける為に、子供たちに時間を与えることがある意味では新しい仕事になってきているのかも知れません。

そうした意味ではお母さんたちもとても苦労しているのです。子供に一番良いことをさせたい、できれば子供に一番良い人生を送ってもらいたいと思うと色々な数字、データが出てきています。昭和40年頃にアメリカから育児書が入ってきて、これを基に育ててきたお母さんたちがかなりそれもインテリといわれる人の中に多かったのです。40年代にこれを基にしての子育てはどんなものだったかというと、何ヵ月の乳児だったら何時間おきに何cc.のミルクを飲ませましょう、これが標準です。一ヵ月に何kgの体重が増えればこれが標準で、それ以下だったら一寸栄養が足りない、という具合に数字によって非常に合理的な判断基準が設けられ、これに従って育てられたわけです。ところがそれで育てられた子供たちを心の面から考えてみますと、4時間経たないと泣いてもわめいてもミルクは貰えない、あるいは「もう今日はいいや」ということは赤ちゃんにもあるのですが、１８０cc.飲まないと哺乳瓶が出ていってくれないわけです。

これが母乳による子育てでしたら、こういうことはありませんでした。何故なら、母乳は赤ちゃんが満腹だなと思う頃にはオッパイが苦い味になってくるような仕組みが出来ているからです。ミルクにはそんなデリケートな仕組みはもちろんありません。そうなると母親が赤ちゃんのために一番良い方法と思ってきたことが、赤ちゃんには時には苦痛であり、人工的に管理されて育てられる結果となったのです。この結果、ぬいぐるみを一杯抱きかかえないと眠れない子供になったり、お母さんに十分に抱きかかえられなかったために思春期になって暴力を振るう子供になったりしているのです。

ですから、今の育児書は何時間経ったら何cc.といったようなことは書いてありません。赤ちゃんの個性で沢山飲める子もいれば、一寸しか飲めない子もいるということ、あるいは大きくなる子もいれば、なかなかなれない子もいるという具合に、子供が自分で感じて食べる、美味しいと思って食べるように、と書かれています。しかし、現実の食卓はあまり改善されていないというのが実情でして、食べることに関しての子供たちの問題は沢山出されています。「思春期痩せ症」といって年頃の女の子が全く食べなくなったり、かと思えば逆に「過食症」といって食べまくり、自分で吐いてまた食べるといったものもあります。本来、食事はおいしく食べて身になり生きていくものなのに、根底でその関係がずれているのです。子供たちは食べることも寝ることも、トイレに行くことさえも管理されていますから、今の子供の問題の多くは「食べること」「瀕尿」といってトイレが近い子、いつも下痢をしている子、朝起きられない子などもいます。朝になっても起きるという身体の仕組みができないわけですが、逆に夜眠れない子もいます。これはどうしたら変えられるかというと、子供が自分の身体を自分のものと自信を持たせること、自分の感覚、自分の好き嫌いを大事にするように仕向けることなのです。この間はものすごくわがままに見えますし、野放図に見えます。練習の段階ではぐずぐずになって行くわけです。しかし眠れないからといって薬を与えたり、たたき起こしたりすることは、かつて大人がその子供にしてきたことと同じことをするわけですから、それはしません。自分の身体は自分のものであり、自分で責任をもって自分で変えていくことが一番大事なことであり、その子供が一人の人間としての人格が育つような関わり方をしてあげなければならないのです。これが必ず良い方向に向かわせることなのです。

アメリカの小学生に広がるロックコカイン

今、アメリカでは麻薬の問題がクローズアップされてきています。１９８０年代に入って「ロック・コカイン」というものが登場してきました。「コカイン」というものはパウダー状のもので、今ニューヨークのインテリの間ではこれを鼻の裏側に付けて吸引することが社会的地位を示すことであるような形で流行していると聞いています。つまり激務に追われストレスの高い超エリートたちは誰にも愚痴もこぼせません。弱音を吐かず常に一人で立っていなければならないわけです。この緊張状態を緩和するためにパウダーの「コカイン」で紛らわすというわけです。ドラッグ・カウンセラーをしている友人の話では、これは本当の話で「コカイン」では人格崩壊までは行きにくいらしいのですが、これを結晶化させた「ロック・コカイン」はタバコのフィルター程度の大きさで一本5ドルで売られているそうです。

これが今、小学生の間でも売買されるようになってきているらしいのです。ひどい高校ですと80パーセントがコカイン中毒になっているという話ですから、さもありな

んとは思うのですが、これはタバコのように火を付けて吸うだけですから手軽でしかも安く、簡単に隠せるものです。そして吸えば5～6秒で効き始めて陶酔感が得られ約40分ほど持続するというものです。アメリカ政府が麻薬退治に必死になるというのも当然のことでしょう。

可愛いという親心が子供を侵蝕する

日本ではシンナーというものがありますが、そのドラッグ・カウンセラーによれば、その「ロック・コカイン」に比べればどうということのない程度のものということらしいです。とにかく吸うと人格を崩壊させるパワーを持っているというわけですが、これが日系社会の小中学生、高校生の中にも少しずつ入り込み始めているらしいのです。そしてそのドラッグ・カウンセラーに言わせると、日系社会の中では子供の身体を蝕むものだと知りながらもマフィアが取立てに来ると、子供に代わって代金を払ってしまう、子供がゲーゲー吐けばそれを親が始末してしまう、子供がお金が欲しくて家のテレビを売れば、体面を保つために翌日新しいテレビを買ってしまうというようなことが行われているというのです。アメリカの社会では絶対に有り得ないことだそうです。日系社会の中では、子供が可愛いという親の心が逆に子供を殺す方向に働いている、ということを強調していました。

あと10年たったら私たちの国でも親の世代がそういう風に子供を守れなくなる、なんとしてでもコカイン中毒にさせないように踏ん張るのではなくて、目の前で泣きわめいている子の言うことを聞いてしまうようになるとも言っていました。今はそういうものがないために子育てというと非常に平和なレベルで論じられているけれども、10年後には日本にも入ってくるだろうと。

そのために彼は今勉強しているというわけですが、日系社会に行くと大人の体面のために子供の心と身体がむしばまれていく現状があり、それは子供を守るということの本質を貫けなくてコカインの常用を許していく仕組みがあることを一生懸命アピールしていました。

もしかしたら、そういう根が、私たちの中の子供を見る目の中にチラッチラッとないかどうかがとても気になるのです。と申しますのは私どもにみえる登校拒否児童、生徒を持つ家族は外部に対して大変な恥だと思っています。学校に行けないような子供がわが家に出てしまったことが恥だ、というわけです。そうすると一番古いレベルでは、こういうことがなかったかのように家にそういう子供がいないかのように隠します。しかし今では登校拒否という言葉が一般化されてきていますから私たちのところを訪ねてくださる方が増え、そういう方は少なくなりました。しかし「本家」とか、守るべき「名」があったりする家庭ですと、ありのままを語らずにいて問題が非常にこじれた状態になって初めて、相談にみえるというケースがままあります。

非行少年の親も暖かい目で見てみよう

何故そうなるのか。それは私たちが責めるからです。健康な人たちがそういう問題が出た時に「やっぱりあの家は問題があったんだ」とか「ああいう子供が出るのだから、やっぱり親の育て方が間違ってるんだ」というような目でその家族を見、親に接するからなのです。ですからなかったかのようにして親は自分を守ります。そのために子供がものすごく痛んでいくのです。ですから私たちのところに来られる親御さんたちは、ご近所で肩身が狭いと感じていられます。責められるのではないか、といつも脅えています。ですから少しでも責めるようなことを言えばものすごく敏感に反応して身を縮めたり、最初にお話ししたように無力感を感じていますから、「怒り」となり、食ってかかるようになったりするわけです。全く異なった反応が同じ心の状態から出てくるわけです。それで「あの親じゃしょうがない」と周りに思わせます。

これは皆さんが悪さをした子供の親と会った時も同じかも知れません。いつも親はその子供のおかげで手こずっているわけです。喧嘩しに行かなければならなかったり、謝ったりしなければならなかったり……そういうことが重なっていると当然子供は可愛くない、子供は厄介もの、子供は自分を傷つける存在になっています。ですから皆さんが「ちゃんとしっかりしなさいよ」「ちゃんと育てなさいよ」「ちゃんと子供を管理しなさいよ」と教えてあげようとするとものすごい反発が来るし、その言葉がその親たちを傷つけることになることもあるのです。行き場のない子供たちの心はとても傷んでいます。そういう傷んだ心を修復できない環境があります。親も含めてです。

その環境に対して元気な私たちが少しでもしてあげられることは何かというと、その病巣の部分を指摘したり、つついたり、責めたりすることではなくて「皆、親は苦労して子供を育てていくんだよ。だからこんなこともあるかも知れないけれど、めげないで。きっと素敵な子になるよ」と信じてあげることであるし「ダメな親」「ダメな子」と指摘するのではなくてニッコリ微笑んであげることではないかな、と思うのです。もし皆さんの回りに心を傷めている子供がいたとしたら、皆さんの健康な力、優しい、暖かい、そして良い方向に動いて行きたくなるような力を、子供たちの心に少しでも分けてあげて頂けたらな、と思うのです。

セガ・ファンタジーランド イトーヨーカ堂豊橋店

SCロケ開発に本腰を入れ始めたセガ

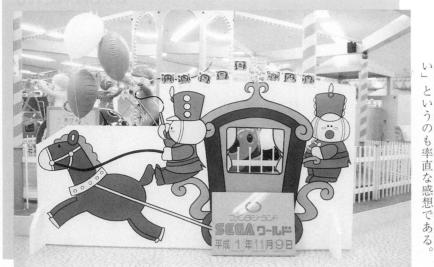
「店舗運営マニュアル」を作成 担当社員600名の集中研修を実施

セガ・エンタープライゼスのアミューズメント施設営業の展開は、量的にも質的にもかつてない凄まじい程の勢いである。まず質的な面では「店舗運営マニュアル」を独自に作成し、これに基づいて社長、専務を除く役員クラスから一般社員まで、ゲーム場運営担当社員約600名の研修を来年4月までに実施すると発表。社員全員に接客業としての意識を改めて植えつける一方、新規出店の計画も来春までに15ヵ所、最終的には各都道府県に500坪ほどの規模の〝ミニ遊園地〟を3ヵ所ずつ、全国で150ヵ所を目標にオープンしていく計画であるといわれる。

売上げ計画をみても平成2年4月期における施設営業収入は前年比約3～5割増の160億～180億円となっている。

セガの出店計画は昨年7月にオープンした「ジョイスクエア・イン・浜松」に見られるような郊外型複合レジャー施設と、最近、ショッピングセンターがレジャー施設の積極的充実策に強い関心を持っているところを捉えたSCロケの開発を積極的に行うものと見られる。特に北海道のイトーヨーカドー帯広店を皮切りに、今年4月には福島県郡山市のイトーヨーカドー郡山店、さらに10月には愛知県豊橋市の同じくイトーヨーカドー豊橋店という具合にSCロケ出店の実績を重ねてきている点は注目されるところである。セガは今年3月アメリカのシンシナチに出店した「セガ・タイムアウト・オン・ザ・コート」で展開した〝遊んだついでに買物をしてもらう〟というコンセプトを、日本のショッピングセンターにも導入し、アミューズメント・センターを、せめて物販と対等の位置まで引き上げようとしているようなのである。

営業面積280坪 メルヘン調のカラーリング

イトーヨーカドー豊橋店は豊橋駅からクルマで5～6分の所にある。早速、取材にお邪魔した。2フロアで形成された豊橋店はスーパーとしては典型的な郊外店スタイル。セガの出店は同店10年目のリニューアルをきっかけとし

イメージコンセプトは「お城」

て、これまでここの施設を運営していたプランズウィックに代わって10月13日にオープンされたものである。場所は2F、インドアである。

「ハイテク」のイメージで売って来たセガは、どちらかというとファミリーを対象とするSCロケはあまり得意ではなかったはずだが、と思いつつ初めて見た「セガ・ファンタジーランド」は意外なほど手なれた作りとなっていた。それ故にまた「セガらしくない」というのも率直な感想である。

内装だけでも8千万円を投資したというだけの、いかにもメルヘン・チックなカラーリングと機器類の配置にはこの「ファンタジーランド」の存在をあるべくしてあるとの主張が十分に読み取れるものである。営業面積は約280坪、その前の郡山店が100坪であるから、もちろんセガのこの種の店舗では最大の面積を誇っている。一言で言えば「遊園地」であり、そのイメージ・コンセプトは「お城」。衣・食・住・遊の時代をみてイトーヨーカドーの方からも「今までにないような、インパクトの強い、話題性のあるスペースというご要望があったようです」㈱セガ・エンタープライゼスAM事業本部・西日本営業事業部・中部地区部長・藤枝勝美氏)。

カーニバルゲームを5機種設置
大人も遊べる「遊園地」への変身図る

顧客が選択する時代であり、イトーヨーカドーも他店との差別化において商品のセグメントだけでなく、一般に求められている「遊び」をどう取り込むかは重要な課題となってきたようである。イトーヨーカドーはなかなか腰の重い店舗といわれるが、動きだすと速いともいわれる。SC業界全般にこのような考え方が一般化されてきたことを物語るものであろう。それにしてもリニューアルで出店したということはかなりのハンディである。前からそこに同様の施設があっただけに、その施設のイメージを拭いさることはなかなか難しいことだからである。しかしまた一度見た客が「アッ」と驚き、遊び、リピートが生まれ、クチコミで広がるといった「運営する側」の楽しみもあることであろう。

メリーゴーランド調の乗り物、レールものバッテリーカーなどなど、いわゆるミニ遊園地にあるものは全てあるが、ここだけにしかないものもある。それは5種類揃った「カーニバルゲーム」である。

「今後はこうしたものを積極的に導入したいという計画もありますが、この種の機械は設置しておくだけでは駄目で、呼び込みのようなことも必要とされると思いますから、その辺りをここで勉強しているところです」(前出・藤枝氏)。

藤枝氏はこの種のロケがとかく子供の遊びだけで終始しがちだったのを家族一緒に遊べる、文字通りの「遊園地」にしたいと思っているという。実際にカーニバルゲームは女性同士の客などに人気を集めているようである。今年のAMショーで話題を呼んだカーニバルゲームだが、会場のあの熱気は、呼

び込みのアナウンスも重要な役割をしていたのは藤枝氏も指摘する通り。この種の遊びは「縁日」であるから「誰かがやると皆がやり始める」ものに間違いはない。家族同士で遊べるというだけでなく、グループで遊ぶこともできるものであり、ぜひとも多くの人が遊ぶように上手に仕向けてもらいたいものである。

ドライビング・ゲームが通信機能を装着することによって、人気の持続性を維持しているが、これは知らない他者との競争を「遊ぶ」ことであり、潜在的にも顕在的にもコミュニケーションを求める今の時代の人間の感性に訴えるものがあるからであろう。その点を考えるとドライビング・ゲームの通信機能が「ハイテク」であれば、カーニバルゲームにおける「通信機能」は「ヒューマンテク」になるはずである。こうした「機械」を「成功機」へと仕上げることができるか否かは、今後のセガにとって重要な課題となるに違いない。

カーニバルゲームが活躍

ターゲットを設定した機種構成
「創造は命」新市場の創造へ果敢に挑戦

勿論、それと目立たぬ風ではあるが体感シミュレーション機もあり、ビデオゲームのコーナーもある。これら機械は大小115台。なんでもないようだが、無闇に機械を入れず客が入りやすい導線を考えられたレイアウトである。この辺りは最近のセガの店舗作りで特に注意が払われる点である。ターゲットを設定し、機械の選択、設置台数も十分に考えられてきている。「誰でも」を狙わずに「誰か」を考えながらの店作りが、結果的に売上げそのものの増加をもたらしていることは少なくともセガの内部では常識となっているようである。

それにしても新しいコンセプトの施設を作ることは、口でいうほど簡単なことではない。この店についても運営・管理する側の立場としては「シミュレーション機をもう少し入れたい」といった要望も少なくなかったようである。自分たちの手なれた作り方の範囲をなかなか逸脱できないからである。しかし、その手なれたものを捨てなければ「新しいもの」にはならない。年月を経た企業にとってはコンセプトを創り出すことよりも、それを実現するために内部を説得する作業の方が困難といえるかもしれない。

もちろん、体感、ビデオゲームのコーナーも

セガはそれを乗り越えて「お金を入れて乗る。止まったら下りる」という乗り物を並べただけのありがちなSC施設ではないもの、遊びの順序を頭の中に描きながら回る「遊園地」を実現できたのであろう。こうしたラインが一本できてしまえばこの新しいラインに次々と、本当の意味での経験に基づくアイデアが生まれてくるのではあるまいか。

前出の藤枝氏は「よく店舗の『活性化』ということがいわれますが、これはある意味ではお客様の好みの変化を見ていくことではないかと思います」と語り、このタイプの店ももっと良くすることが出来るはずだ、と胸をはった。セガの打ち出す方向性が数字の上でも実績として良い成果を生んできていることが、スタッフ一人一人の自信にもなってきているようである。

「(ゲーム)ソフトに頼り、マニアだけを相手にした営業の仕方がいかに間違いだったか、ということでしょうね。売上げは人間が作りだすものなのです。ゲームの世界にいると自分たちの回りの人間は全てゲームを知っている人と考えがちですが、まだ一度もしたことがない人だって沢山いるはずです。そういう人たちにいかに遊びを知ってもらうか、そして一度だけでなく何回も来て頂くようにすること、これが一番大事なことでしょうね」(前出・藤枝氏)。

『創造は命』のセガが「新しい市場の創造」をAM業界の中で創り始めているのである。

ゲームソフト「ランボーIII」が新登場

セガ・エンタープライゼス

ランボーIII

㈱セガ・エンタープライゼスが先ごろ、新発売したメガドライブ対応ゲームソフト「ランボーIII」が人気を集めている。

このゲームは同社の専用ソフトとしては十四作目に当たり、人気映画「ランボーIII」のストーリーに基き、あの迫力をそのままに再現した痛快無比のバトル・アクションゲームとして登場させたものだ。

具体的には①上方俯瞰型の立体感あふれるグラフィックで映画を見ているような飽きさせないシーンの連続②六ミッション（指令）六ラウンドから成り、ミッション・コンプリートを目指して戦う。"トラウトマン大佐を救出せよ"が最終ミッション③奇数ラウンドと偶数ラウンドではクリアする条件が異る。前者では敵陣地へ侵入し、ラストでは3Dバトルで敵攻撃用ヘリや大型戦車を破壊、後者は迷路上の敵陣で指令を果たし、出口から脱出することが目的④マシンガンと3つの特殊武器（ナイフ、ボウガン、爆弾）を状況に応じて使い分け、敵陣を突破⑤ハデな爆発シーンやジープ、トラック、戦車、ヘリコプターなどの兵器類はメガドライブならではのリアルさ—などを大きな特徴としている。標準価格は五五〇〇円（消費税別）。

ゲームミュージック「ブライ全曲集」を発売

ポリスター

ブライ全曲集

㈱ポリスターはゲーム・ミュージックの拡充を図っているが、このほど発売する「ブライ全曲集」もより充実した内容で訴求している。

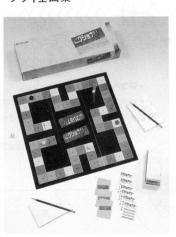
今回新しく発売される「ブライ全曲集」は、"ダール復活""ブライのテーマ""左京のテーマ""三銃士哀歌""ハヤテのテーマ"など31曲を収録したもので、ゲームファンには見逃せないプログラム構成となっている。価格はCD（H24X－10010）・二四七二円（税込み）、MC（X21X－3510）・二一六三（〃）円。

なお、発売は十一月二十五日を予定している。

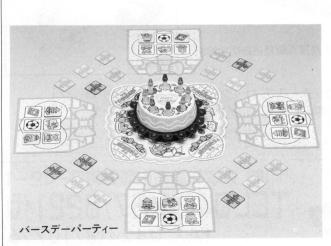
パーティゲーム二種を新展開

セガ・エンタープライゼス

ピクショナリー

㈱セガ・エンタープライゼスでは、年末年始向けのパーティゲームとして「ピクショナリー」と「バースデーパーティゲーム」の二点を新たに展開している。

「ピクショナリー」は二人以上で一チームになり、一人が出題された単語を絵に描いて、自分のチームの人にその単語を当ててもらい、ゲーム盤上のコマを進めていくアメリカで大流行のボードゲーム。一方の「バースディゲーム」はファミリーでの誕生パーティはもちろん、こどもたち同士のお誕生会が日常的に定着しつつあるなか、特に誕生日にふさわしいゲームということで企画された商品でケーキ型ルーレットを回して、六枚のプレゼントカードを集めた方が勝ちという簡単で誰でも楽しめる夢いっぱいのゲームとしている。

なお、標準小売価格は「ピクショナリー」四五〇〇円（消費税抜き）、「バースデーパーティゲーム」二五〇〇円（同）、販売目標は前者が十万個、後者が五万個をそれぞれ予定している。

バースデーパーティー

GSMシリーズ「ダライアスII」発売

サイトロン

タイトーファン、ズンタタファンが、待ちに待った「ダライアスII」GSMタイトー4・ズンタタが、十一月二十一日㈱ポニーキャニオンから発売される。

今回は、タイトーが誇る超強力ゲーム「ダライアスII」と「ナイトストライカー」のカップリングをサイトロン初の2枚組で実現。また、注目のズンタタの手によるアレンジバージョンは「ダライアスII」から2曲、「ナイトストライカー」から2曲、それに前回「サイバリオン」で好評だったズンタタサウンズマニアを2曲、計6曲を収録している。

価格はCD(2枚組)、カセットともそれぞれ三二〇〇円(税込み)となっている。

ダライアスII

"テトリス完全攻略ビデオ"

ポニーキャニオンより新発売

日本全国を感染しまくっているコンピューターゲームの大傑作"テトリス"のビデオマニュアルが登場する。

これはポニーキャニオンから「テトリス完全攻略ビデオ」としてリリースされるもの。内容的には約1時間かけて完全クリヤーしたプレイの中から最もエキサイティングなシーンを前半、中盤、そして感動のレベル99クリアシーンをセレクト、さらに超絶プレイヤー二人による二人同時プレイを収録しているのが特徴だ。

価格は三二〇〇円、発売日は十一月二十一日を予定している。

◀テトリス完全攻略ビデオ

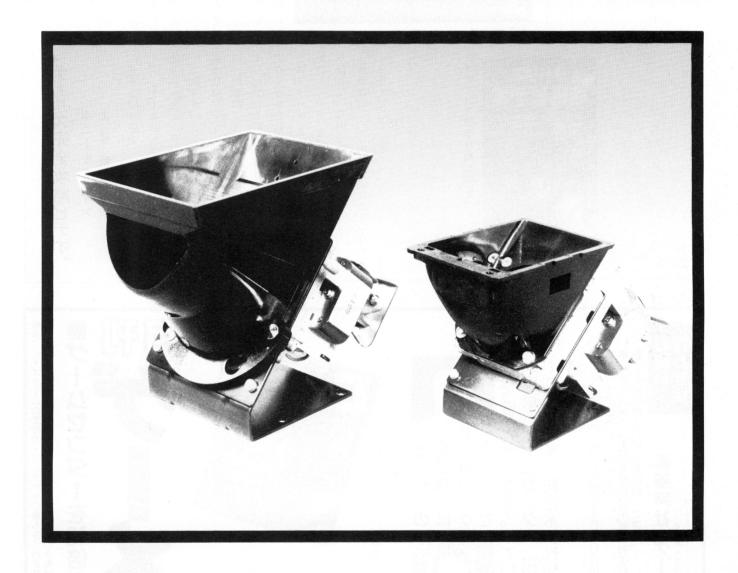
高性能 低価格でお店の主役

AZUMAの

両替機・メダル貸機 新登場

2ホッパー

両 替 機

OP価格¥290,000

- 1000円札 →100円硬貨×10枚
- 500円硬貨→100円硬貨×5枚
- 100円硬貨→ 50円硬貨×2枚
  (100円硬貨→10円硬貨×10枚タイプもあります。)

ホッパー収容枚数

50円硬貨用 2600枚
100円硬貨用 1800枚

〔サイズ〕
W 380×D 380×H 680(m/m)

■専用台付

〔台サイズ〕
W 380×D 380×H 800(m/m)

メダル貸機

OP価格¥290,000

- 1000円札、500円硬貨、100円硬貨→メダル
- 払い出し枚数はディップスイッチで変更可能。

ホッパー収容枚数

25¢サイズ 8000枚

〔サイズ〕
W 380×D380×H 680(m/m)

■専用台付

〔台サイズ〕
W 380×D 380×H 800(m/m)

★シリーズ★
売上げUPのポイント
②メダル貸機編

メダル貸機も両替機同様それ自体が稼ぐわけではありません。
しかしゲームコーナーで売上を伸ばすには、メダル以外ありません。
ところがどんなに良い機械を入れても売上が伸びないと悩んではいませんか、
メダルゲームは売上も伸びるが不正も行われやすいのです。
メーター管理を正確に行っていかなくては売上は伸びません。
メダルコーナーのお見付役吾妻のメダル貸機。
売上不振で悩んでいる方、御一報下さい。

AZUMA
株式会社 妻

TEL 0426(27)5551(代) FAX 0426(24)2153
〒192 東京都八王子市中野山王2−6−11

時代が求める健康ビジネス!!

A型（ジェットバス）
医療用具承認番号
（01B）第0243号

B型（シルバー向け）
医療用具承認番号
（01B）第0245号

サクセスロマンをご一緒に!

世はまさに"健康ブーム"まっさかり。
ヘルスサンは"現代の湯治"として、その効用を誰もが
家庭で活用できるように開発されたものです。

全ての家庭が対象

全ての家庭が対象で時流に乗った事業。生涯ビジネスとしてお客様に"健康の使者"と喜ばれながら、継続的な高収入の道が開かれます。

無店舗・無在庫

無店舗・無在庫の商法なので、独立、転業、副業を問わず、どなたにも無理なく開業することができます。

超コンパクト設計

超コンパクトの画期的な商品。団地サイズの浴槽など、どんなサイズでも入浴の際にじゃまにならず、ニーズが大巾に拡大されました。

資料無料発送中!

今がチャンス!

新事業のため第一期パートナー 代理店 発売元 急募!

※保証金・権利金等、一切不要※（副業も可）

〈説明会〉毎週金・土曜日 PM1:00～実施中!

シルバービジネスを創造する

〈製造元・総発売元〉
株式会社 コトブキ

TEL03(952)3271㈹
〒164 東京都中野区東中野1-30-6 前田ビル
電話受付 AM10:00～PM7:00

KOTOBUKI

ロングセラーで
ベストセラー。

好評発売中

18インチ メダルゲーム

高品質 一級品を使いフル装備！

低価格 業界の常識を破った！

〔コトブキメダルゲーム人気機種リスト〕

- ●プレイP･Kグレート ●ラッキー74 ●ザ･ディーラー
- ●祇園花 ●華胡蝶 ●ひょうばん娘
- ●花合せ6 ●花　六 ●麻雀カメラ小僧
- ●かぐや姫Ⅱ ●スキャンダル麻雀 ●フライング
- ●ラッキー55 ●ラッキー75 ●ラッキー85
- ●ラッキー88 ●ラッキー89 ●ゴールドライン

※その他基板色々取揃えてありますので
お問い合せ下さい。

〈サイズ〉H 1780×W 530×D 600 m/m

株式会社 コトブキ

〒161 東京都新宿区下落合4-5-4 ☎03(952)3271(代)

ゲーム場のインカムUPはコトブキメダルゲームが1番！

これは便利、カシオのパーツ!!

P-M-Y

新発売

押ボタンにストッパーが付き、スイッチを押し切ることがなくなりました。このため、スイッチの寿命が従来品の10倍（当社比）に延びました。

又、パネル内部にゴミが入らないので、故障などのトラブルも大幅に減少しました。

●コネクター付きなので、メンテナンスが簡単です。

カシオのパネル、パネルはカシオ

AP-8-3

●カードゲーム用

P-P

●ホワイトもあります

P-8-3

G・TYPE

P-P-Z

W・TYPE

P-P-Z

B・TYPE

P-P-Z

〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録 No. 東・第5273号〉

株式会社 カシオゲーム

〒136 東京都江東区亀戸３－25－11
TEL 03(638)0091　FAX 03(638)0093
振込銀行／富士銀行亀戸支店　当座預金3023

誰でも気になる自分の健康

健康ブームで注目！

- コンピューターがあなたの健康をチェックします。
- 測定データがプリントアウトされます。
- 健康ブームで年令に制限がありません。
- わずかなスペースで高収入、メンテナンス不要。
- 設置場所：
  スポーツセンター，健康ランド，ホテル，薬局，サウナ，テニススクール，アスレチッククラブ，ボーリング場，温泉旅館，ゲーム場，スーパー，その他どこでも

■電気料金：¥300（月間）　■サイズ：W 390×D 370×H 500　■重量：4.00KGS

■麻雀パネル（大型）

(RM-1L)

■照光式スイッチ

(OBSA)

■JOYSTICK

(JLW)

SANWA 三和電子株式会社 SANWA DENSHI CO.,LTD

58-5 NAKAMARUCHO ITABASHI-KU TOKYO. JAPAN.　PHONE：03(959)6611　FAX：03(955)9208
TELEX：STRAD J25633　SUMITOMO-BANK OHTSUKA-BRANCH A C NO.173617

本社　〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
PHONE 03(959)6611 FAX 03(955)9208
TELEX STRAD J25633
振込銀行：住友銀行 大塚支店 ㊟173617

大阪支店　〒533 大阪市東淀川区東中島4-11-32
ネオライフ新大阪805
TEL 06(324)3916　FAX 06(324)3918
振込銀行：十三信用金庫 新大阪駅前支店 ㊟205700

ハイグレード＆ハイクオリティを提供します。

BEAR25

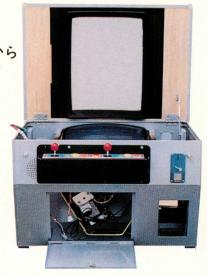
25インチ筐体

仕様
奥行　845
横巾　650
高さ　1300

パネルのでっぱりは他社製品と比較して約10cmも短く、プレーヤーにグッドポジションを提供します。

シルバー25

（オール板金製）

コンパネ取付けは特殊ビスで外部から着脱可能3枚ボードらくらくOK!!
スペースはたっぷりあります

仕様
横巾　860
奥行　615

日本メック有限会社

〒531 大阪市北区大淀中５丁目１番４号

手続き簡単電話一本！銀行振込でOK！
●振込銀行
三井銀行堂ビル支店　当座5117184

TEL 06(453)5255　FAX 06(453)5637

麻雀激写

MAHJOUNG EXPOSÉ

SPAC
MAIN BOARD (メインボード)
CREDIT TYPE (メダル制)
WITHIN HOPPER CONTROL
PAY-OUT CIRCUIT
(可適用台湾規格)

©1989 DYNAX INC.

貴方も麻雀に勝って激写しませんか!?

ダイスBONUS	東場で上がれば、ボーナスアップ!
壱萬リーチチャンス	「フィルム牌」を積もれば、次のゲームより「壱萬リーチチャンス」、上がればボーナスアップ
配牌セレクト	配牌セレクト表示が出ると３種類の配牌よりセレクト出来ます。
W 牌 交 換	「W牌交換」と表示が出ると、ゲーム中にも牌交換が出来ます。
シャッターチャンス	３連荘後、A・B・C又はDの内いずれかのボタンを押して下さい。ボーナス得点がもらえます。連荘するごとに、ギャルの激写ポーズが見れます。
オートリーチ	リーチ後、プレイはオートになります。
Don Den	ツモハイの前にF/Fボタンで、プレイヤーとコンピュータの場の入替えが出来ます。
W－BET	追加ベットが出来ます。
BYE-BYE BONUS	ベットを押すごとに表示され、上がれば2倍!

追加役満

東北新幹線

紅孔雀

百万石

四連刻

■日物メダル筐体他、各社メダル筐体にワンタッチ仕様■

有アルバ

花見で一杯

月見で一杯

チャンスゲーム&ダブルアップゲーム

5BET以上入れてゲーム終了時、坊主の20点札と菊の10点

札で"月見で一杯"、桜の20点札と菊の10点札があれば

"花見で一杯"としてチャンスゲームに進む事ができます。

ルーレットで出した数の合計を得点としてもらう事ができます。

¥1,000→¥500×2

紙幣の識別・収納機能の外、硬貨・メダルの払出し、制御、売り上げ金額の記憶、各種表示機能等を標準搭載した、全く新しいタイプの識別機を使用しています。

特別価格でご奉仕

両替機

●両替機能 1000円札→500円硬貨２枚●硬貨収納枚数 500円硬貨 約1000枚(約50万円)●札収納枚数 1000円札 約350枚●外形寸法325H×185W×225D(㎜)●重量12㎏(未使用時)

㈲アルバ

……《販 売 店》……

ALBA 有限会社 アルバ

〒156 東京都世田谷区赤堤２－３－11

TEL 03(327)0044・FAX 03(327)0041

Pio パイオ産業株式会社

〒533 大阪市東淀川区菅原６丁目29－10永仮ビル1F

TEL:06(322)9655

FAX:06(321)4416

東洋信用金庫、井高野江口支店 ㊌221176 パイオ産業㈱

エース自動機 株式会社 東京都世田谷区野沢 2-20-1 〒154 TEL 03(410)0525

ケイ・アミューズメントリース(株) 大阪市北区西天満3-6-22 〒530 TEL 06(365)8879

製造元
ロム企画 大阪市北区兎我野町4－22
山安ビル207 〒530
TEL06(361)6562

株式会社 星光 大阪市旭区千林2-4-3-201 〒535
TEL 06(953)8032

MAKER OF PIONEER THAT BIG MONITOR GAME MACHINE

OP価格 ¥268,000税別

OP価格 ¥288,000税別

不動の人気！今や大画面筐体のスタンダード。ステレオ・サラウンドも装備して魅力倍増!!

NANAO DUAL 8™

■サイズ W800×D700×H650㎜

COSMOS-T25 T26

OP価格 ¥250,000税別

T25大画面のハーフサイズ新登場！

OP価格 ¥248,000税別

並みの筐体は造らない！"テレビ好き、ゲーム好き"に贈る筐体です!!

■サイズ
〈T25〉
W730×D650×H650㎜
〈T26〉〈T25〉
W800×D700×H650㎜

NANAO DUAL 8™

OP価格 ¥268,000税別

ロボット感覚！曲線美にこだわりました。25インチ・フラット・フェイス搭載!!

NANAO DUAL 8™

■サイズ W635×D770×H1300㎜

COSMOS-Λ25

OP価格 ¥480,000税別

新時代の『超感覚』対面型大画面筐体、新発売！省スペースに最適！25インチ2モニターの大迫力!!

NANAO DUAL 8™

■サイズ
〈Λ19〉
W690×D960㎜
〈Λ25〉
W880×D1120㎜

コスモ電子株式会社
本社 〒570 大阪府守口市八雲東町2−181
☎(06)906-1111(代表)/FAX(06)906-1112

FOR NEW MANKIND

視・聴・触へのこだわり

Move

写真は Cosmos-Λ 25 です。

COSMO

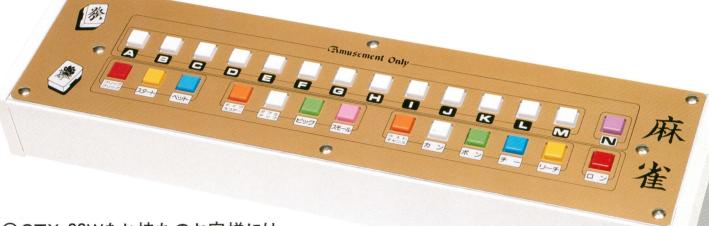
AV/Cosmos/TWINCAM SERIES

セイミツ・ニュース

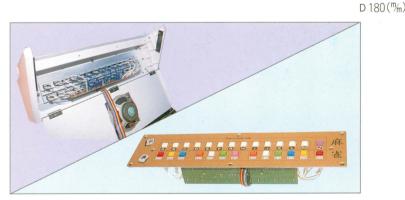
CTXシリーズ最新作

新登場 CTX-33M

マージャン用

これからの主流、大画面モニター(25吋以上)に対応!

⊙CTX-33Wをお持ちのお客様には、
中間パネルのみの販売も致します。

● W 535
D 180(m/m)

▲画面上の牌とボタンが一致するので、プレイし易く、
押しマチガイもありません。プレイヤーは大満足!

▲ハーネス付きなので、スイッチの交換がとても簡単!

▶板金、ハーネス加工、各種組み立て、各種筐体、その他、特注承ります。

努力と実績で明日を拓く——

株式会社セイミツ商事

本社/埼玉県戸田市美女木5−20−9 〒335
TEL0484(21)5200 FAX0484(21)2433

代理店

㈱水野商事	札幌市中央区南三条東1−1 TEL 011(232)2755	㈱カワクス	東大阪市川俣3丁目1番35号 TEL 06(787)1881
㈱セイミツ関西	大阪市東淀川区下新庄3-11-13 TEL 06(326)8691	㈱セイミツ九州	福岡市博多区東光2-20-38 TEL 092(472)6316

今月の

中古機情報

中古機に関する最新情報をインフォメーションするページです。ビジネスに直接つながる"生の情報"を満載してお届けします。

中古機業者はビジネスの間口を広げることで低迷脱出を。

中古機市場は前期同様に今期も低迷している。例年この時期は年末年始商戦前で市場が比較的動かない時期ではある。しかし今年は、その年末年始商戦の時期がやってきても、はたして市場が例年通りに動くのか懸念されている。

中古機市場の低迷、特に輸出の不振によって中古機業者のオペレーターからの買取量が減り、オペレーターの資金回転に影響がでている。これが懸念されている理由のひとつである。

オペレーターは毎月、中古機業者に中古基盤を引き取ってもらうことで、新たな投資資金を調達してきた。新規投資はメーカーが発売する新製品の場合もあるが、中古機業者の手持ち商品の場合も多い。オペレーターから中古機業者への一方通行ではなく、相互通行になっていた。これが動きを止めたのであるからオペレーター、中古機業者双方共にダメージを受けることになった。

また、オペレーターは人気商品を人気のなくなるギリギリまで手離さない。中古機業者にとってはまだ人気のあるうちに商品を動かしてこそビジネスとしてのウマ味もあるが、オペレーターが最後の最後まで使いきってしまってからではウマ味のかけらもない。これではビジネスとしても成立はしない。

このような状態が続けば中古機業者はますますオペレーターからの買取を制限せざるをえなくなる。またオペレーターの方も新規投資を手控え、手持ちの商品だけで凌ぐことを考える。こうしてオペレーターと中古機業者の間で双方の首をジワジワと絞める悪循環が始まるのである。

当然オペレーターも中古機業者も、この状況からの脱出を真剣に摸索している。

オペレーターは新規ロケーションの獲得などでこの状況からの脱却を考えているようだ。

中古機業者は、現在の中古基盤ビジネスに加えて、中古大型機、メダル機、ゲームマニア向けビジネス、カラオケなどビジネスの間口を広げることで乗りきろうとしている。

「状況が一気に好転するとは考えられない。このままの状態が続くと考えたほうがいいだろう。そうなれば中古基盤だけにすがってはいられない。商売を広げて、この状態を乗りきるしかない」(関西のA中古機業者)

だがビジネスの間口を広げるといってもそう簡単には見つからない。ある中古機業者は株式や不動産などに資金を回し本業以外で財テクをはかろうとしている。

AM業界ではインベーダーブームなどが去ったあと、他業種にブームで儲けた資金が流れることはあったが、今回のように他業種に進出しなければ本業が支えられないという状態は、これまでになかったことである。

弱小業者にとっては死烈なサバイバル戦に突入。

では、ここまで状況が悪化してきた中古機ビジネスは、もう商売としては成立しないのであろうか。

「完全に商売にならないというわけではない。利幅は薄くなってきているがまだ商売としてはやっていけるだろう。というのは、ここ数年の間、中古機市場が急激に拡大した。台湾市場がその火付け役となったわけだが、それと同時にまた中古機業者の数も急激に増えた。これが一旦、下火になった時、中古機業者に大きなダメージを与えた要因のひとつになっている。乱立による乱売だ」(前出のA中古機業者)

この乱立、乱売が市場低迷によって鎮静化へと向かうと、この業者は分析するのである。

特に、弱小業者は、この状況下で生き残っていくのは困難であろう。サバイバル戦で自然淘汰が行われるはずだ。

「台湾フィーバーの前の状態に戻る」と業者は予測し、そしてそうなれば中古機市場の業者の数もまた適正な状態になり、中古機ビジネスも安定したものになると業者

は考えているようだ。

だが、果たしてこの大手中古機業者が描くシナリオ通りに市場は動いていくだろうか。

「中古基盤の動きが鈍いのは、輸出不振だけが原因ではない。繁華街のゲームコーナーに行けば、なぜ中古基盤がダメになってきているか、理解できるはずだ。テーブル機で人気のある機種がいくつあるか。今ゲームコーナーにテーブル機が置いてはあるが、必要性からいえばその存在は薄いのではないか」（関西のB中古機業者）

この業者は中古機市場が衰退してきてるというより、従来のゲームソフトが詰まっている基盤そのものが衰退してきているというのである。

この業者が云うように現在のゲームソフトそのものがパワーダウンしてきているのであれば、中古機市場の今後を考えるにしても根底から見直す必要がありそうだ。この点については再度別の機会に報告することにする。

さて、今期の業況であるが、冒頭でも述べたように今期も中古機市場は低迷の中にいる。先行きを明るくする好材料を探して報告したと思うが、その好材料がない。

輸出、国内共に市場は前月よりも一段と動きは鈍いし、市場をリードするような特出した人気商品も出てきていない。テトリス人気はまだ続いてはいるが、その威力もそろそろ陰りが出始める頃であろう。現在の状況を吹き飛ばすにはせめてテトリスクラスの商品が、あと2～3機種揃っていればと思うのであるが。

また、スクラップの取り引き価格もよくないようだ。スクラップ基盤からは半導体や他のパーツなどが回収可能であるが、それも時間ばかりがかかって、商売としてのウマ味がないという。

こう述べていくと中古機市場はますます八方ふさがりの閉塞状況へと追い詰められているのがわかる。

しかし、こんな状況の中でも若手の業者は自分たちのアイデアでこの状況からの脱出を試みようとしている。このアイデアの中身がどんなものであるのかはまだ現時点では教えてもらえなかったが、業務用の基盤をゲームマニア向けに販売するということを思いついたのも、この若手の業者だった。それだけに次の秘策も、きっと我々を驚かせてくれるものに違いないだろう。

若い経営者が多いということもこの業界の特色のひとつである。是非、そのしなやかな若さで、この状況を打破してもらいたいものだ。

さきほど中古機市場がサバイバル戦に突入したと述べた。弱小業者は淘汰されていくのではないかとも述べた。しかし、この若手の業者のようにしなやかな発想があれば、その最悪の事態も回避できるのではないか。

中古機業者の方々から見れば、現実的ではないかもしれないが、ここにひとつの提案をしたいと思う。

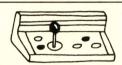
それは弱小業者の連帯、連合である。チェーン化といってもいい。

業者間のグループ化、チェーン化で高効率営業を。

何社かが集まってひとつのグループをつくり、大手業者に対抗できる組織を持つのである。全国規模でチェーン化、グループ化の組織をつくりあげることができたとしたら、これはかなりの力を保有できることになる。

中古基盤の在庫管理もコンピュータ処理が可能になるし、ユーザーの管理も素早くできる。これまでのように、オペレーターの売り時をただ待つのではなく、オペレーターが新製品を購入した時からコンピュータ管理していれば、今以上に積極的な営業も可能になってくるのではないか。

広告等の経費もグループ化することで大幅なコストダウンが可能になろう。この他数々のスケールメリットが生まれてくるはずである。

EC諸国が何年後かには統合され、ひとつの経済大国として誕生するという。これも日本や米国などの経済大国に対抗するためにとったチェーン化、グループ化のひとつであろう。独立した国家でさえ経済発展の為には、こうした手段を選択する時代なのである。若い中古機業者の方々であれば、これは意外と現実可能なことではないかと思うのであるが。

・ピンポンキング
・P－47
・ファイナライザー
・フライングシャーク
・フィールドコンバット
・マンハッタン24分署
・魔界村
・魔境戦士
・マスターズゴルフ
・メジャーリーグ
・メタルクラッシュ
・メトロクロス
・名人戦
・メガゾーン
・モモコ120％
・妖魔忍法帖
・妖獣伝
・妖怪道中記
・ラスタンサーガ
・ラストデュエル
・ラッシュ&クラッシュ
・リアル麻雀
・陸海空
・ロードランナーⅡ
・ロードランナーⅢ
・ロードファイター
・ロボレス2001
・ワンダーモモ
・ワールドカップ
・ペニーホール
・グランドダービー
・アウトラン
・ハングオン
・ポールポジションⅡ
・ダライアス
・ゴールデンダービー
・スーパーダービー
・各種フリッパー
・ピカデリー各種
・パチンコ各種
・パチスロ各種
・クレーン
・各種両替機
・コトブキ14インチメダル機
・UPL14インチメダル機
・18インチ中古各種（約40台）
・ヒーバーチャンス1942（メダル機）
・ハッピーランド
・オチャラカ
・ハンティング
・ドラゴンフィーバー
・ルマン
・アフターバーナー
・ロックカン
・スペースハリヤー
・スーパーハングオン
・ジャンケンマン
・その他大型機・メダル機中古基板売ります・買います。
・18・20インチ筐体売ります
・20インチモニター大特価
・25セント・4セントコイン多数有ります
・100円・50円両替機
・中古ビリヤード台
・ピカデリータイプ等子供用アーケードマシンもあります
・新製品も取り扱っておりますので、お気軽にお電話下さい

●かいます
・ファイナルラップ
・チェイスHQ
・アウトラン
・ターボアウトラン
・オペレーションウルフ
・大型クレーン
・25セント中古メダル多数でも可

タイガー商事　大阪市鶴見区今津中1－7－12
☎06（962）9425
FAX 06（962）4556

大型機は

特に

ファイナルラップ
チェイスHQ
大型マスゲーム
その他体感ゲーム

中古基板
高価買入

ナムコシステム1・2
タツジン
ストリートファイター
サンダークロス

タイガー商事に！

TEL：06-962-9425㈹
〒538 大阪市鶴見区今津中1-7-12
㈱タイガー商事
FAX：06-962-4556

・ハードパンチャー
・バミューダＰ付
・パーフェクトビリヤード
・パックランド
・Ｐ－47
・ピンボールアクション
・ビジランテ
・ビーチバレー
・ＰＯＷ
・ファイナルブロー
・ストリートスマート
・シークレットエージェント
・プラスアルファー
・ブラストオフ
・ファイティングファンタジー
・フラッグアタック
・ブラックドラゴン
・ファイティングサッカー
・ファイティングフォーク
・ブラッディウルフ
・フライングシャーク
・フェリオス
・ファイナライザー
・ベイルート
・ヘビーバレルＰ付
・ヘルファイヤー
・ヘビーユニット
・ポールポジションⅡ
・ポケットギャル
・マスターオブウエポン
・マンハッタン24分署
・マッドギヤー
・魔界村
・未来忍者
・ミッション６６０
・目撃Ｐ付
・モンスターレア
・モンスターランド
・ヤンチャ丸
・ＵＡＧ
・妖魔忍法帖
・ラッシュ＆クラッシュ
・ラビオレプス
・ラストデュエル
・ラスタンサーガ
・　〃　Ⅱ
・リバレーション
・リードアングル
・リングの王者
・陸海空
・レッスルウォー
・レインボーアイランド
・霊界導士
・レジオン
・レイメーズ
・ローリングサンダー
・ロストワールドＰ付
・ロボコップ
・ワンダーボーイ
・ワールドウォーＰ付
・ワードナーの森
・ワンダープラネット
・アクトフェンサー
・ギャングウォーズ
・スパーライン
・ツインホーク
・ワイルドファング
・大旋風
・タフターフ

㊟中古価格は、常に変動致しますので、電話にてお問い合わせ下さい。

メディア商事㈱　東大阪市中野201番地
☎0729(64)0717㈹
FAX 0729(64)2059

●うります
・アーガス
・アルゴスの戦士
・アルカノイド
・１９４２
・イシターの復活
・怒（Ｐ付）
・イメージファイト
・ウイズ
・ウエスタンエクスプレス
・Ｒタイプ
・エキサイティングアワー
・お雀子クラブ
・オーダイン
・火激
・カイロスの館
・影の伝説
・カルノフ
・強行突破
・ギャプラス
・ギャリバン
・ギャラクシアン
・クラウンズゴルフ
・究極タイガー
・グラデュースⅡ
・クリスタルギャル
・グリーンベレー
・コントラ
・コップ01
・高校野球
・源平討魔伝
・サイドアーム
・サラマンダー
・サイコソルジャー
・サイドポケット
・少林寺ロード
・シュートアウト
・スクランブルフォーメーション
・スパルタンＸ
・スターフォース
・スラップファイト
・スーパーリーグ
・スーパーバスケットボール
・戦場の狼
・シルクワーム
・ソロモンの鍵
・ダンプ松本
・ダンガー
・ＷＸミッション
・闘いの挽歌
・ダーウィン
・タイガーヘリ
・大魔界村
・達人
・ストリートファイター
・ニュージーランドストーリー
・中華大仙
・ドラゴンスピリット
・ダブルドラゴン
・ダンクショット
・タイムパイロット'84
・チョップリフター
・ツインビー
・テラクレスタ
・虎への道
・怒号層圏
・ドラゴンバスター
・ナイトギャル
・ナックルジョー
・ナイトバニー
・ハレーズコメット
・バラデューク
・バブルボブル
・バルガス
・パーフェクトビリヤード
・バトルレーン５
・飛竜の拳
・Ｂ・ウイング
・ピンボールアクション

・ワードナの森－2.5万円
・ワルキューレの伝説－14万円
・スーパーリアル麻雀Ⅱ－2万円
・麻雀学園Ⅱ－2.5万円
・麻雀刺客－3万円
・スケバン雀士竜子－9.8万円
・スーパーリアル麻雀Ⅲ－6万円
・麻雀学園－2万円
・お雀子館Ⅰ or Ⅱ－1.5万円
・アイドル麻雀放送局－5万円
・麻雀クリニック－2.5万円
・お雀子ハイスクール－2万円
・麻雀鹿鳴館－2万円
・脱子ちゃん雀荘－2.8万円
・麻雀ファンクラブ－6.5万円
・麻雀個人教授－6.5万円
・麻雀カメラ小僧－2.5万円
・花のもも子組－2.5万円
・麻雀殺人事件－3万円
・懲りない面々－2.5万円
・その他このリストにない商品もお気軽にお問合せ下さい!!
＊本紙掲載の全商品の価格には消費税は含まれておりません。
＊価格は変動しますので、お問い合わせ下さい。

テクナート　大阪市浪速区日本橋4―2―20 コア日本橋2F
☎ 06(643)7641
FAX 06(643)7645
TLEX TECHNART J63662

●かいます
・アルバレスター
・アームドエフ
・アソー
・アトミックロボキット
・アテナ
・アルゴスの戦士
・アサルトＰ付
・アスカ&アスカ
・アレスの翼
・怒ⅢＰ付
・インディジョーンズ
・１９４３㈹
・イメージファイト
・怒Ｐ付
・１９４３
・１９４２
・ウエスタンエクスプレス
・ＭＩＡ
・エースアタッカーⒷＰ付
・エクスターミネーション
・エクセリオン
・Ａ－ＪＡＸ
・ＳＲＤ
・Ｆ１ドリーム
・火激
・カルノフ
・歌舞伎Ｚ
・ガルガ
・ガベールＰ付
・カプコンボーリング
・究極タイガー
・ギャラガ88
・クラックダウン
・グリーンベレー
・クレイジークライマーⅡ
・クレイジーコップ
・グラディウスⅡ
・功里金団
・源平討魔伝
・原始島
・ゲバラＰ付
・ゴールデンアックス
・コントラ
・コンバットスクールＰ付
・航空騎兵物語
・コブラコマンド
・ゴールドメダリストＰ付
・ザ・ハスラー
・サイドポケット
・サイコニックオスカー
・サンダークロス
・サイドアームス
・最後の忍道
・サイコソルジャー
・サイキック５
・ザ・インドスリーナー
・ドラゴンブリード
・ホラーストーリー
・フリップル
・忍
・獣王記
・シルクワームＰ付
・スクランブルスピリット
・地獄巡り
・ジェミニウイング
・ストライダー飛龍
・スターフォース
・ストリートファイター
・スプラッターハウス
・スラップファイト
・スーパーマン
・スーパーコントラ
・スカイソルジャー
・スパルタンＸ
・セガＢボード
・セイントドラゴン
・ダウンタウンＰ付
・闘いの挽歌
・ダブルドリブル
・タイムスキャナー
・ＸＸミッション
・タイガーヘリ
・達人
・ダブルドラゴン
・ダッシュ野郎
・ダブルドラゴンⅡ
・ダイナマイトダックス
・中華大仙
・チェルノブ
・ツインイーグル
・テラクレスタ
・テラフォース
・トンマ
・ドラゴン忍者
・ドラキュラ
・トップシークレット
・怒号層圏Ｐ付
・ドラゴンスピリット
・虎への道
・忍者Ⅱ
・忍者龍剣伝
・ニュージーランド
・パッシング
・ハレーズコメット
・バブルボブル
・パックマニア

- サイドアーム－2万円
- サイコソルジャー－3万円
- ザ・ハスラー－2万円
- 少林寺への道－1.5万円
- スペランカー－1万円
- スーパーパックマン－1万円
- スカイキッド－1.5万円
- スーパーバスケット－6千円
- スパルタンX－2万円
- スーパーコントラ－8万円
- スカイキッドDX－3万円
- セクションZ－2万円
- ストリートスマート－10万円
- 青春スキャンダル－1.5万円
- サラマンダ－3.5万円
- 上海－4万円
- 上海II－6万円
- タイムパイロット84－1.5万円
- 虎への道－3.5万円
- トイポップ－1.8万円
- トンマー6.5万円
- XXミッション－2.5万円
- 大旋風－6万円
- ドラゴンブリード－7.5万円
- 脱獄－5万円
- ダライアス－8万円
- ダブルドラゴン－4万円
- 大魔界村－11.8万円
- 大怪獣の逆襲－1.5万円
- 闘いの挽歌－2万円
- 達人－9万円
- タイムパイロット－1万円
- テトリス－13.8万円
- ドラゴンバスター－1.8万円
- 中華大仙－3万円
- ドルアーガの塔－1.8万円
- トップシークレット－2万円
- 忍者君阿修羅の章－1.5万円
- ニャンニャンパニック－3.5万円
- 熱血硬派くにお君－9千円
- 熱血高校ドッジボール－1万円
- 忍者龍剣伝－7万円
- バルガス－1.5万円
- バブルボブル－3.5万円
- フライングシャーク－3.5万円
- 爆突機銃艇－8.5万円
- バラデューク－1.8万円
- ヘビーユニット－3万円
- 無頼拳－2.5万円
- ファイネストアワー
- フラックアタック－2.5万円
- フォゾン－1.8万円
- フリッキー－1.5万円
- パック&パル－1万円
- ボンジャック－1万円
- フリップル－3万円
- ホラーストーリー－8.5万円
- ぶたさん－1.8万円
- ファイナルブロー－10万円
- ヘルファイヤー－6万円
- ファイティングホーク－5万円
- ファイティングファンタジー－6.5万円
- ビジランテ－4万円
- バルトリック－2万円
- バンクパニック－1万円
- 天地を喰らう－13.5万円
- パドルマニア－1万円
- ブレイウッド－1.5万円
- バッドランズ(LD付)－12万円
- ファンタジーゾーン－3.6万円
- ブラックドラゴン－2.5万円
- フェアリーランドストーリー－2万円
- ファイナライザー－1.5万円
- フェリオス－12万円
- ブギマナー－1.5万円
- マスターオブウエポン－4.5万円
- Mr.ヘリの大冒険－6.5万円
- 迷宮島－1.5万円
- 名人戦－2.5万円
- モンスターレア－6万円
- メルヘンメイズ－8.5万円
- マグマックス－1万円
- ミュータントナイト－2.5万円
- ミステリアスストーン－1万円
- 魔魁伝説－2.5万円
- モトス－1.8万円
- 妖魔忍法帖－2万円
- 妖怪道中記－8.5万円
- ミスターバイキング－1.8万円
- ミスター五右衛門－1万円
- マッピー－1.5万円
- メガゾーン－1.5万円
- 魔界村－2万円
- 未来忍者－11.8万円
- ボスコニアン－1.5万円
- ベラボーマン－9.5万円
- リングの王者－2.5万円
- ラスタンサーガ－5万円
- ライフフォース－3.5万円
- ロンパーズ－8.5万円
- ロストワールドP付－9万円
- ラビオレプス－3万円
- ワンダーボーイ－1.5万円
- 霊界導士－2.5万円
- レッスルウォー－7万円
- ラスタンサーガII－5万円
- ラストデュエル－3.8万円
- ロボレス2001－1万円
- ラストミッション－2.5万円
- レイメイズ－4万円
- ラッシュ&クラッシュ－1.5万円
- リブルラブル－1.8万円
- 超時空レジオン－2.5万円
- ラビリンスランナー－3万円
- レインボーアイランド－6万円
- ワンダーモモ－5.5万円
- ワイルドファング－9万円

Call morning till midnight 7 days

ROOM #206, YODOGAWA BLDG.,
23-10, HOZAN-CHO, TOYONAKA-SHI,
OSAKA, 560, JAPAN
PHONE:06-845-2535 FAX:06-845-2510
TELEX:5286105 FILLMO J

Please send us your Fax number and we will send you our inventory and price list soon.

㋬・ペンギン君ウォーズ－1万円
・ヘビーメタル－1.5万円
・ベースボール－8千円
・ベイルート－6.5万円
・ベラボーマン－8.5万円
・ヘビーユニット－3万円
㋮・魔界村－2万円
・魔魁伝説－1.8万円
・マグマックス－1.5万円
・マッピー－1万円
・マーカム－1万円
・マスターズゴルフ－1.5万円
・麻雀放浪記－1万円
・麻雀士様－1万円
・麻雀野郎－1万円
・麻雀放浪記外伝－1万円
・麻雀列伝－1万円
・魔境戦士－2万円
・麻雀学園PⅡ－3.5万円
・危機一発真由美－1.5万円
・麻雀殺人事件－1.5万円
・麻雀鹿鳴館－1.5万円
・麻雀デリンジャー－2万円
・麻雀放浪記掟－1.5万円
㋯・ミスタードゥ－8千円
・ミスターワイルド－1万円
・ミスターユニコン－1万円
・ミスパックマン－1万円
㋰・ムーンパトロール－1万円
㋱・メジャーリーグ－4.5万円
・名人戦－3.5万円
・迷宮島－3万円
㋲・モモコ120％－1.5万円
㋵・妖魔忍法帖－2万円
・妖獣伝－3万円
・ようこちゃん－1.5万円
㋶・ラストデュエル－6.5万円
・ラビオレプス－3万円
・ラストミッション－1.5万円
・ラビリンスランナー－3.5万円
・ラスタンサーガ－4.5万円
㋷・リアル麻雀－1万円
・リバレーション－1.5万円
・陸海空－1.5万円
・リングの王者－3.5万円
㋹・レディーバグ－8千円
・霊界導士－3.5万円
・レイメイズ－3.5万円
㋺・ローリングサンダー－5万円
・ロードランナーPⅢ－1.5万円
・　〃　PⅣ－1.5万円
・ロイヤルクイーン－1万円
・ロイヤルナイト－1万円
・ロードブラスター－1.5万円
・ロイヤルマージャン－1万円
・ロボコップ－7万円
㋻・ワンダーモモ－4.5万円
・ワールドカップ－3万円
・ワンダーボーイ（モンスターランド）－2万円
・ワンダーボーイ－2万円
・ワンダープラネット－3.5万円
・ワードナーの森－3万円

カナヤ商会　大阪市淀川区東三国2－28－10
☎06(395)0272

●うります
・アレスの翼－1.8万円
・アサルト（レバー付）－12.8万円
・アーガス－1.5万円
・Rタイプ－4.5万円
・アテナ－1万円
・イシターの復活－4万円
・オーダイン－12万円
・イメージファイト－7万円
・ウイズ－1万円
・エグゼドエグゼス－1.5万円
・エイリアンシンドローム－6万円
・アルバレスター－7.5万円
・インディジョーンズ－7万円
・エックスマルチプライ
・怒Ⅲ（PCBのみ）－4万円
・ウイロー－13万円
・オメガファイター－4.5万円
・MIA－9万円
・伊賀忍術伝－5万円
・エクセライザー－1.5万円
・アトミックロボキッド－3.5万円
・アークエリア－4万円
・アクトフェンサー－8万円
・アルゴスの戦士－2万円
・悪魔城ドラキュラ－4万円
・アッポー－1万円
・ASO－2万円
・A－JAX－5.5万円
・エアウルフ－2.5万円
・エクイテス－1.5万円
・1943－3万円
・アームドF－3.5万円
・エキサイティングアワー－2万円
・黄金の城－1.5万円
・源平討魔伝－4.5万円
・グロブダー－1.8万円
・怪傑ヤンチャ丸－1.8万円
・影の伝説－1.8万円
・ガンスモーク－2万円
・グリーンベレー－2.5万円
・グラディウス電源付－4.5万円
・コントラ－3.5万円
・ゴールデンアックス－10万円
・ギャングウォーズ－10万円
・恋のホットロック－3万円
・究極タイガー－5万円
・ガントレット（ハーネス付）－5.5万円
・ガルガ－5.5万円
・功里金団－4万円
・火激－3万円
・コブラコマンド－6万円
・カルテットⅡ－6万円
・ゲイングランド－13.8万円
・銀河任侠伝－2.5万円
・奇々怪界－1.5万円
・ギャプラス－1.8万円
・グラディウスⅡ－6万円
・クラックダウン－10万円
・子連れ狼－2.5万円
・原始島－6万円
・ザインドスリーナ－2万円
・サイキックファイブ－2.5万円
・スーパーゼビウス－1.8万円
・最後の忍道－6.5万円
・忍び－6万円
・ジャイロダイン－1.8万円
・戦場－2万円
・スーパークイックス－1.5万円
・ゼビウス－1万円
・スターフォース－2万円
・ソロモンの鍵－1.5万円
・戦場の狼－1万円
・シティコネクション－1万円
・ソンソン－1万円
・サイドポケット－2万円
・ジェミニウイング－3.5万円
・シンドバッドミステリー－1.5万円
・スカイソルジャー－6万円
・ストリートファイター－10万円
・スクランブルスピリット－10万円
・ソニックブーム－6万円
・サイコニクスオスカー－3.5万円
・西遊降魔録－3万円
・セイントドラゴン－6万円
・スタジアムヒーロー－3万円
・四川省－3万円
・ストライダー飛龍－13万円

・シューティングマスター－1.5万円
・ジャンボPⅡ－1万円
・将棋PⅡ－1万円
㋜・スタジアムヒーロー－2.5万円
・スクランブルフォーメーション－3万円
・スパルタンX－1.5万円
・スターフォース－2万円
・スーパーラインV－1.5万円
・スペランカー－1.5万円
・スーパーバスケットボール－1万円
・スチャラカ空中戦－1万円
・スペースハンター－1万円
・スタージャッカー－1万円
・スペースパイロット－1万円
・スーパー麻雀－1万円
・スラップファイト－2万円
・スーパーオセロ－2.5万円
・スーパーリアル麻雀PⅠ－1万円
・　〃　PⅡ－1.5万円
・スクランブルスピリット－12万円
・スーパークラウンズゴルフ－2.5万円
・スーパーバレーボール
・ストリートスマート－7万円
㋝・戦場の狼－1.5万円
・セクシーギャル－1.5万円
・セブンポーカー－1万円
・セクターゾーン－1.5万円
・ゼビウス－1万円
・制覇－1万円
・セクシーギャルトロピカル－1万円
㋞・ソンソン－8千円
・ソニックブーム－7万円
㋟・WXミッション－2万円
・ダーウィン4078－2万円
・タイガーヘリ－2万円
・闘いの挽歌－2万円
・タイムパイロット84－1万円
・ダンガー－1.8万円
・ダブルベッド－1万円
・対局マージャン－1万円
・タッチダウンフィーバー－2.5万円
・脱子ちゃん雀荘－1.5万円
・タイムスキャナー－3.5万円
・対戦空手－2万円
・ダンプ松本－5.5万円
・ダブルドラゴン－6万円
・タルポット－1.5万円
・ダンクショット－6万円
・脱獄－5万円
・ダブルドリブル－4万円
㋠・中華大仙－3.5万円
・チョップリフター－2万円
・チャイニーズヒーロー－5千円
・チャイニーズカジノ－1.5万円
・チューブパニック－1.5万円
㋡・ツインビー－2.5万円
・ツゥーハンドレット－2万円
㋢・テラフォース－3万円
・テンヤードファイト－1万円
・ディグダグ－8千円
・ディグダグPⅡ－8千円
・テラクレスタ－2万円
・テレフォン麻雀－1.5万円
・T－ジャン－1万円
・テンホウ－1万円
・DJボーイ
㋣・ドッジボール－1.5万円
・ドラゴンスピリット－8.5万円
・ドラゴンバスター－2万円
・トライアウト－1万円
・ドンデン麻雀－1万円
・とおる君－1万円
・ドラキュラ－3.5万円
・ドンキーサファリ－1万円
・ドラゴンブリード－7万円
・怒号層圏－1.5万円
・Dr.トッペル探険隊－3万円
・トップシークレット－2万円
㋤・ナックルジョー－1.5万円
・ナイトギャルサマー－8千円
㋥・忍者くん－1万円
・ニュージグザグ－5千円
㋩・パックマニア－8.5万円
・バルガス－1.5万円
・バーニングラバー－8千円
・ハウスマヌカン－1.5万円
・パドルマニア－1.5万円
・パスタ－8千円
・バンクパニック－8千円
・ハル21－8千円
・パック&パル－8千円
・84Hオリンピック－1万円
・ハングリーマン－8千円
・バトルロード－1万円
・華弥生－1万円
・パドルマニア－1.5万円
・花六－3万円
・ハイボルテージ－1.5万円
・バギーチャレンジ－4万円
・ハスラー－8千円
・ハイパースポーツスペシャル－3万円
・パックランド－3.5万円
・Hオリンピック－1万円
・バトルフィールド－2万円
・バルトリック－2万円
・パックマン－8千円
・パーフェクトビリヤード－2万円
㋪・ビジランテ－3万円
・ピンボールアクション－2万円
・Bウイング－1万円
・ビックアップファイブ－8千円
・ビックリフィーバー－2万円
・ビッグイベントゴルフ－4.5万円
・姫四季舞－2万円
㋫・フライングシャーク－3.5万円
・ファンタジーゾーン－3万円
・ブレイウッド－1.5万円
・ファイヤートラップ－1万円
・フラワー－1万円
・ブギマナー－2.5万円
・ファイナライザー－1.5万円
・フリッキー－1.5万円
・フォーティーラブ－1.5万円
・フライボーイ－8千円
・プーヤン－8千円
・フロントライン－8千円
・フェニックス－8千円
・ブロックギャル－1.5万円
・フリーキック－1万円
・ブラックドラゴン－2.5万円
・ファンタジーゾーンⅡ－2万円
・ファイヤートラップ－2万円
・フロッガー－8千円
・プロレス－1万円
・フェリオス－12.5万円
・VSボード－1万円
・ファイティングゴルフ－3万円
・ファミスター－1万円
・無頼拳－1.5万円
・フラックアタック－3万円
・フリップル－3万円

●うります

㋐・RF－2(基板のみ)－2.5万円
・アレックスキッド－3.5万円
・アンタッチャブル－3.5万円
・アルカノイド－1.5万円
・アルファックスZ－1.5万円
・アマテラス－1.5万円
・アレスの翼－1.5万円
・アーガス－1.5万円
㋑・イメージファイター－7万円
・怒P付－2.5万円
・1942－2万円
・1943－3.5万円
・イーアルカンフー－1万円
・イスパイアル－1万円
・一発麻雀－1万円
・一揆－1万円
・怒PⅢ－6万円
・イシターの復活－4万円
㋒・ウインナーサークルPⅡ－1.5万円
・ウインナーズゴルフ－1.5万円
・ウォーボール－1.5万円
㋓・エクセライザー－1.5万円
・エキサイティングアワー－1.5万円
・エキサイティングサッカー－1万円
・エンパイヤシティー－3万円
・SDI(P付)－4.5万円
・エレベータアクション－8千円
・エキサイトバイク－1.5万円
・エクスターミネーション－3万円
・エンゼルキッズ－2.5万円
・F1ドリーム－5万円
・SRD－3万円
・エイリアンシンドローム－4万円
㋔・黄金の城－1.3万円
・オメガ－1万円
・お雀子クラブ－8千円
・お雀子ハイスクール－1万円
・お雀子館2番館－1万円
・お雀子館－1万円
・オメガファイター－4.5万円
・大人の麻雀－2.5万円
㋕・影の伝説－1万円
・カーアクション－8千円
・がんばれ珍さん－1万円
・カウンターラン－1万円
・ガルディア－1.5万円
・空手道－1万円
・火激－4万円
・ガントレット－2万円
・カルテット－3.5万円
・カイロスの館－1.3万円
・カベール(PCBのみ)－5万円
㋖・奇々怪界－1.5万円
・ギャプラス－1.5万円
・ギャリバン－1.5万円
・キングオブボクサー－1.5万円
・ギャラガ88－8.5万円
・究極タイガー－5万円
・ギャラガ－1万円
・強行突破－1.5万円
・銀河任侠伝－2万円
・キャプテンシルバー－2.5万円
・ギャングウォーズ－7万円
㋗・草野球－1万円
・グラディウス－2.5万円
・くにお君－1.5万円
・クリスタルギャル－1.5万円
・クラウンズゴルフP付－2万円
・グリーンベレー－2万円
・クラッシュローラー－1万円
・クラックダウン－11万円
・グレートソードマン－1万円
㋘・源平討魔伝－3.5万円
・ゲットスター－2万円
・ゲバラ－4.5万円
㋙・コンペティションゴルフ－1.5万円
・五右衛門－1万円
・高校野球－1万円
・国士無双－1万円
・コンバットスクール－3万円
・コブラコマンド－5万円
・ゴールドメダリスト－2万円
・コミックマージャン－1万円
・コインドル－1.5万円
㋚・サイバリオン(P付)－5.5万円
・サイコソルジャー－3万円
・ザ・ハスラー－1.5万円
・ザ・タンク－1万円
・サーカスチャーリー－1万円
・サイオン－1万円
・サイキック5－2.5万円
・ザ・マージャン－1万円
・西遊降魔録－2.8万円
・ザインドスリーナー－2万円
・ザ・ディープ－2.5万円
・ザ・競馬－1.5万円
・サウロ－1万円
㋛・ジ・エンド－1万円
・獣王記－6万円
・地獄めぐり－4.5万円
・将棋－1.5万円
・少林寺ロード－1.5万円
・シティコネクション－1万円
・ジャイラス－1.5万円
・ジャイロダイン－1.5万円
・ジャングルボーイ－1万円
・雀吉－1万円
・雀王PⅡ－1万円
・ジャンプコースター－1万円
・雀王－1万円
・ジャンピングクロス－1万円
・シュートアウト－1.5万円
・雀友－1万円
・ジッピーレース－1万円
・忍－7万円
・四川省－3.5万円

・フラッシュポイント
・航空機兵物語
・カードゲーム
＊ゲーム機の運送承ります。
（積替え・梱包必要なし）
㈱ケイアンドユウ商会　東大阪市高井田本通5丁目2
☎ 06（783）6362

●うります
・Xマルチプライ
・大旋風－5万円
・ハードパンチャー－7万円
・アルバレスター－4.5万円
・パックマニアー7.5万円
・上海－2万円
・麻雀学園II－2万円
・個人教授－3万円
●かいます
・ゴールデンAXE
・航空騎兵物語
・スーパーマン
・達人
・ダブルドラゴンII
・UAG
・ニュージーランドストーリー
・アサルト
・オーダイン
・ハードパンチャー
・A－JAX
・他ナムコ・アイレムのロム
㈱トライ　千葉県松戸市新松戸南1丁目365 荒川グリーンビル205
☎ 0473（48）3880㈹
FAX 0473（48）3885

●うります
・ドラゴンブリード
・ストリートスマート
・フェリオス
・大魔界村
・アサルド
・ストリートファイター
・シークレットジエンド
・ストライダー飛龍
・ドンドコドン
・キューブリック
・フリップル
・レッスルウォー
・レインボーアイランド
・ヘビーユニット
・脱獄
・サラマンダ
・上海
・祇園花
・麻雀放浪記
・麻雀放浪記掟
・麻雀個人教授
・テレフォン麻雀
・麻雀鹿鳴館
・麻雀カメラ小僧
・麻雀デリンジャー
・脱子ちゃん
・大勝負珍さん
・麻雀ナンパストーリー
・ドッジボール
・サイコソルジャー
・インベーダー
・ソンソン
・スタジアムヒーロー
・飛龍の拳
・くにお君
・魔界村
・ワンダーボーイ
・グラディウスI
・エレベーターアクション
・とおる君
・エグゼドエグゼス
・クラッシュギャル
・バラデューク
・グロブター
・アルペンスキー
・キングオブボクサー
・バンクパニック
・アッポー
●かいます
・テトリス
・ファンタジーゾーン
・エリヤ88
・スーパーマン
・ローリングサンダー
・達人
・ロストワールド
・オーダイン
・パックマニア
・上海II
林遊機　東京都北区赤羽2－9－2
☎ 03（903）1871
FAX 03（902）2649

●かいます
・A－JAX
・獣王記
・ビーチバレーボール
・中華大仙
・クラックダウン
・ドラゴンブリード
・フリップル
・ヘルファイヤー
・イメージファイト
・火激
・迷宮島
・オメガファイター
・Rタイプ
・サラマンダー
・上海
・SRD
・スプラッターハウス
・ストライダー飛龍
・四川省
・スカイソルジャー
・究極タイガー
・ザ・ディープ
・ウイロー
・ワイルドファング
・アサルト
・エリア88
・バブルボブル
・ベラボーマン
・コブラコマンド
・F1ドリーム
・フェイスオフ
・フライングシャーク
・ジェミニウイング
・ギャラガ88
・ゴールデンアックス
・魔境戦士
・ハレーズコメット
・インディジョーンズ
・功里金団
・最後の忍道
・青春スキャンダル
・オーダイン
・原始島
・パックランド
・フェリオス
・アルゴスの戦士
・レインボーアイランド
・ダッシュ野郎
・ローリングサンダー
・ラビオレプス
・シルクワーム
・スターフォース
・ストリートファイター
・スクランブルスピリット
・ストリートスマート
・テトリス
・大旋風
・UAG
・ワンダーモモ
・XXミッション
・キャッスルオブドラゴン
・シークレットエージェント
・ブラストオフ
・ホラーストーリー
・リードアングル
・ポケットギャル
・スーパースターズ
・クライムファイターズ
・クライムシティ
・イシターの復活
・スーパーバレーボール
・Bottan of the 8th.
・S.P.Y
・マスターオブウエポン
・スカイアドベンチャー
・ファイナルブロー
・ベイルート

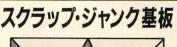
・メカナイズドアタック－25～30万円
・トップランディング－15～20万円
・タイトーチェイスHQ－25～30万円
・ナムコメタルホーク－25～30万円
・スーパーハングオン－15～20万円
・シットタイプ－6～15万円
・アフターバーナー
　Wクレイドール－13～18万円
　コマンダー－10～13万円
　シティタイプ－10万円
　ミニアップ－7～10万円
・サンダーブレード－5～10万円
・ギャラクシーホース
　デラックス－15万円
・コンチネンタルサーカスCP－12～18万円
・　〃　UP－10～15万円
・アウトランDX－30～38万円
・　〃　スタンダード－25～30万円
・　〃　UP－15～20万円
・ファイナルラップDX－90万円
・　〃　スタンダード－70万円
・ダライアス・忍者ウォリアーズ
　19インチ－10～15万円
　15インチ－10～15万円
・WEC・ルマン24－8～10万円
・ルマンミニスピンタイプ－10～15万円
・オペレーションウルフ－10～13万円
・ストリートファイターUP－10～15万円
・スペースハリヤ(大)－8～15万円
・　〃　シット－5～8万円
・ナムコポールポジション－3～5万円
・おかし大作戦－応談
・ノックダウン－5～8万円
・パチンコドラゴンフィーバー－5～9万円
＊中古部品買います
・3電源レギュレーター7A－1千円
　6A以下－5百・故障品－3百

㈱アイザックス・コーポレーション
神奈川県小田原市多古390－2
☎ 0465(34)4435㈹
FAX 0465(34)4979

●うります
・奇々怪界
・大勝負
・バルガス
・エレベーターアクション
・マッピー
・ジャントツ
・リアルマージャン
・ジャンユウ
・マージャンクラブ
・カンフー
・バトルロード
・ペンゴ
・四川省
・ナイトギャルメダル用
・パステルギャル
・マージャン先生
・セカンドラブ
・1943
・マージャン学園
・ザ・マージャン
・ゼビウス

・チャレンジガール
・将棋
・筐王
・マージャンシスターズ
・ブラックドラゴン
・ソニックブーム
・スーパーリアルPⅡ
・真打
・スターフォース
・タイムパイロット
・アルカノイド
・究極タイガー
・オープン5カード(メダル用)
・サラマンダ
・マージャン野郎
・Wベット
・ライフフォース
・台湾マージャン
・中華大仙
・マージャン狂時代
・マージャンキング
・シティラブ
・バトルフィールド
・リングの大王者
・西遊降魔録
・コントラ
・ファンタジーゾーン
・オーシャンオーシャン(スロットル)
・ブラックジャック(UPライト)
・ミラクルハット(OH済)
・Wホールメダル落し
・Wビンゴ(セガ大型機)
・ゴールデンボール(シグマ)
・TX－1
・Mr.プロレス(ナムコ大型機)
・シァッターウエイ(OH済)
・サブマリーン(OH済)
・忍者(米国製)
・ザ・レース
・デンジャーズゾーン
◎その他多機種直営店にて御座居ますのでお気軽にお問合せ下さい。
＊振込先
　太平洋銀行　江戸川支店
　普通　8260189024
　(株)メクマ

㈱メクマ　東京都江戸川区松江2－18－16
☎ 03(652)5296
FAX 03(652)8474

●かいます
・スクラップ基板
・ジャンク基板
　(ROMナシ・ワンタイム
　欠品基板もOK)
　専門に買取致しております。
　お気軽にお問合せ下さい。

浪速電子　東大阪市西鴻池町1－14－13
☎ 06(746)1943
FAX 06(744)1235

●うります

・中古PCB各種多数－全部掲載不可能の為お問合せ下さい
・中古両替機・メダル貸機－その都度変化しますのでお問合せ下さい。
・小型硬貨計算機多数有－3.8万円
・ホッパーコントロール基板－1.38万円
・テーブル－在庫多数300台迄
・体感ゲーム－その都度変化しますのでお問合せ下さい。
・タバコ自販機(グローリー各種)50台迄
・麻雀基板(ロイヤル他)多数有応談
・20インチモニター250台再生品
・18インチモニター(ナナオ)200台以上あり・再生品

●かいます

あ・ASO－5千円
・アテナ－3千円
・アサルト－7万円
・アルゴスの戦士－8千円
・アレスの翼－5千円
・アレックスキッド－2.5万円
・〃 ROM・カスタムキット－5千円
・アーガス－2千円
い・イシターの復活－1万円
・1942－5千円
・1943－1万円
・イグジーザス－1.8万円
・イーアルカンフー－2千円
え・エアーウルフ－5千円
・エイリアンシンドローム－2万円
・A－JAX－3万円
お・黄金の城－5千円
・オーダイン－6.5万円
か・ガンスモーク－5千円,
き・ギャプラス－3千円
・強行突破－3千円
・究極タイガー－2万円
・Qバート－4千円
く・グラディウス－1万円
・グラディウスII－3万円
け・源平討魔伝－2万円
こ・恋のホットロック－1万円
さ・サイキック5－5千円
・サイコソルジャー－1.2万円
・サイコニックオスカー－1.5万円
・サイドアーム－7千円
・ザ・運動会－5千円
・サラマンダ－1.5万円
し・ジェミニウイング－1万円
す・スカイキッド－5千円
・スラップファイト－9千円
・スーパーリアル麻雀II－8千円
・スペランカII－3千円
せ・ゼビウス－3千円
た・ダーウイン4078－6千円
・タイガーヘリ－6千円
・闘いの挽歌－6千円
・XXミッション－1万円
・ダンガー－6千円
ち・チャックンポップ－5千円
・チューブパニック－1万円
て・テラクレスタ－8千円
・ディグダグII－3千円
と・トイポップ－3千円
・トップシークレット－3千円
・虎への道－5千円
・ドラゴンスピリット－4.5万円
・ドラゴンバスター－4千円
に・忍者君II－4千円
は・パックランド－1万円
・バラデューク－5千円
・バミューダトライアングル－8千円
ふ・ファンタジーゾーン－1万円
・フェアリーランドストーリー－4千円
・ぶたさん－5千円
・ブラックドラゴン－1.1万円
・フォゾン－5千円
・プランプポップ－8千円
・フェリオス－6.5万円
ほ・ホッピングマッピー－7千円
ま・魔界村－4.5千円
・マーブルマッドネスP付－2万円
・ROMキット・パネル－5千円
　筐体－3万円
み・ミサイルコマンド－5千円
め・メタルソルジャー・アイザックII－5千円
・メトロクロス－5千円
も・モトス－3千円
・モンスターランド－5千円
ゆ・UAG－3万円
よ・妖怪道中記－4.5万円
・妖魔忍法帖－4千円
ら・ライフフォース－1.5万円
・ラストミッション－5千円
・ラッシュ&クラッシュ－3千円
・ラビオレプス－1.8万円
・ラリーX－3千円
り・陸海空－3千円
・リブルラブル－3千円
わ・ワードナの森－1万円
・ワールドスタジアム－6.5万円
・ワンダーボーイ－5千円
・ワンダーモモ－1.8万円
・ロムキット－3千円
・その他屑基板・故障基板128以上－1千円・16～64－5百円・08－2百円
・セガシステム16用カスタム－1千円
・セガその他のシステムボード用カスタム－1千円
・ナムコシステムI用カスタムセット－1.5～3.5千円
・ナムコその他のシステムボード用カスタム－1千円
（ROM・KIT付属のROMは別途計算します。ROMを抜いた基板でも買入れている物も有り、お問合せ下さい。）
・紙幣識別機(加工していない物)
　・新国タイプ－1万円
　・コインコタイプ－1万円
　・サンヨー－1千円
＊メダルアップライト
・14インチ－3～5万円
・18インチ(日物以外)－8～10万円
・セガスーパーダービー6人用－190万円
・セガワールドダービー－応談
・セガスラグディスペンサー(欠品無故障可)－8千円
・サンワイズジャンケンマン－2万円
・〃 ダイダマン－2万円
・カトーウォンテッド－8万円
・ホームデータ赤白大明神－5～8万円
・日本商事エンパイア－1万円
・ナムコカーニバルI～III－応談
・アイレムブラックジャック－応談
・UPL忍者君－6万円
・〃 パックンランド－6万円
・〃 ミニクレーン－4万円
・〃 ラッキークレーン－8万円～
・〃 スーパーエレファント－15万円
・コアランド・いただきまん－4万円
・タイトースクエアボックス－10万円
・ナムコウイニングラン－75万円
・〃 ダートフォック－30万円
・セガスーパーチャンス－25万円
・セガUFOキャッチャー－25万円
・ターボアウトラン－20～30万円

●うります
・アトミックロボキッド－2万円
・アルゴスの戦士－1.5万円
・怒Ⅲ－3万円
・ＳＲＤ－2万円
・カルノフ－2万円
・ウエポン－5万円
・オスカー－2.5万円
・オメガファイター－4.5万円
・ギャプラス－1.5万円
・奇々怪界－1万円
・くにお君－1万円
・キューブリック－3万円
・グリーンベレー－1.5万円
・源平討魔伝－3.5万円
・子連れ狼－1万円
・少林寺への道－1万円
・スーパークイックス－1万円
・スラップファイト－1.8万円
・スタジアムヒーロー－2万円
・大旋風－6万円
・ダブルドラゴンⅠ－3.8万円
・大魔界村－10万円
・天地を喰らう－13万円
・ドカベンⅠ－2万円
・ラッシュ&クラッシュ－1.5万円
・ヘルファイヤー－5万円
・ヘビーユニット－3万円
・魔魁伝説－1.5万円
・迷宮島－1万円
・レッスルウォー－6万円
・ロンパーズ－7万円
・ブラストオフ－7万円
・パックマニア－8万円
・ワールドスタジアム89－10万円
・レイメイズ－1万円
・ラビオレプス－2.5万円
・ドッヂボール－1万円
・リングの王者－3万円
・麻雀学園Ⅰ－1.5万円
・麻雀学園Ⅱ－2万円
・麻雀クリニック－1.5万円
・カメラ小僧－2万円
・麻雀刺客－2.5万円
・デリンジャー－1.5万円
・テレフォン麻雀－1.5万円
・麻雀放浪記－5千円
・麻雀狂時代－3千円
・お雀子館Ⅰ－5千円
・四川省－2万円

●かいます
・チェイスＨＱ
・ターボアウトラン
・ギャラクシーホース㊫
・ファイナルラップ高く買います
・メタルフォーク
・ダートフォックス
・アフタバーナー
・シグママークⅢ
・スーパーダービー6人用
・スーパーダービー9人用
・サンダーブレード
・麻雀ファンクラブ
・セガシステムＢタイプ
・ダブルドラゴンⅡ
・ギャングウォーズ
・クライムファイターズ
・ストリートスマート
・ダッシュ野郎

＊振込先
住友銀行　港支店
当座　295885
ユーエス産業（株）

ユー・エス産業㈱　大阪市港区
港晴4丁目18番23号
☎ 06(574)0993
FAX 06(574)0832

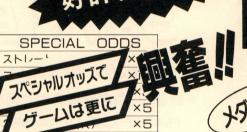
●うります

・アレスの翼
・アテナ
・Rタイプ
・RF－2
・エリア88
・火激
・ガンスモーク
・奇々怪界
・グラデュース
・戦場の狼
・忍
・獣王記
・スパルタンX
・スクランブルF
・大魔界村
・ツインイーグル
・テラクレスタ
・任天堂VS
・ニューバカラ（サブ）
・パックランド
・バルガス
・ペーパーボーイ
・ミスターヘリ
・メトロクロス
・ロートワールド

●かいます

・アサルト
・怒
・1943
・A－JAX
・SRD
・エクスターミネーション
・源平討魔伝
・ゲリラウォー
・サイドポケット
・上海Ⅰ～Ⅱ
・ジェミニウイング
・スーパーコントラ
・ダブルドリブル
・チェルノブ
・ツインイーグル
・テトリス
・虎への道
・ニュージーランドストーリー
・バブルボブル
・パックマニア
・飛翔鮫
・フェリオス
・UAG
・レインボウアイランド
・ワールドカップ
・将棋
・五目並べ
・花合わせ
・アイドル麻雀放送局
・一発逆転
・家元
・大人の麻雀
・かぐや姫
・殺人
・刺客
・スーパーリアルⅢ
・制覇
・ハウスマヌカン
・美女っ子夢物語
・美女っ子学園
・放浪記Ⅲ
・麻雀学園Ⅰ～Ⅱ
・各種改造修理引受けます。

＊取引銀行
大和銀行　松戸支店
普通　6951142
㈲サンエンタープライズ

㈲サン・エンタープライズ　千葉県流山市松ヶ丘1－475－99
☎ 0471(47)2050
FAX 0471(47)2060

●かいます
・ツインイーグル
・バブルボブル
・ダブルドラゴン
・スーパーコントラ
・アサルト
・コンバットスクール
・1943
・UAG
・テラクレスタ
・スラップファイト
・パックランド
・A－JAX
・ハレーズコメット
・パックマニア
・ジャッカル
・ビーチバレー
・ヘビーバレル
・ローリングサンダー
・虎への道
・チェルノブ
・アルゴスの戦士
・コントラ
・フライングシャーク
・スクランブルフォーメーション
・オスカー
・火激
・ダンガー
・レインボーアイランド
・ギャラガ88
・忍
・ニュージーランドストーリー
・サンダークロス
・ストリートファイター
・モンスターレア
・達人
・ロボコップ
・ハードパンチャー
・究極タイガー
・ワンダーボーイ
・サイドアーム
・XXミッション
・陸海空
・ASO
・怒
・1942
・フラッグアタック
・ダーウィン4078
・スターフォース
・魔界村
・サイコソルジャー
・スプラッターハウス
・カベール
・大列車強盗
・エクセリオン
・ザインドスリーナ
・スパルタンX
・マンハッタン24分署
・ガンスモーク
・妖魔忍法帖
・ワードナーの森
・ダブルドリブル
・リードアングル
＊その他どんな基板でもお気軽にお問い合わせ下さい。

三和電子㈱　東京都板橋区中丸町58－5
☎　03(554)2261
FAX 03(554)2232

●うります

●ア行
・アクトフェンサー－7万円
・アッポー－8千円
・エクセリオン－1万円
・エグゼドエグゼス－1.5万円
・イシターの復活－3.5万円
・オメガファイター
・ウイロー－11.5万円
・イメージファイト－5万円
・エリア88
・ウイッツ
・イースワット
・エックスマルチプライ
・インセクターX

●カ行
・キャリバー50
・グレートソードマン
・ギャプラス－1万円
・個人教授－4万円
・原始島－5万円
・ゴールデンアックス
・銀河任侠伝－2万円
・キングオブボクサー－1万円
・ギャラガ－8千円
・グラディウス－3万円
・グラディウスII－4万円
・カントリーハウス－4万円
・クインクス－8千円
・究極タイガー－4万円
・源平討魔伝－3.5万円
・ゴールドメダリスト－3万円

●サ行
・ジェミニウイング－3.5万円
・ゼロウイング
・スカイアドベンチャー
・スラップファイト－1.5万円
・スタンガー－2万円
・ストリートスマート－7.5万円
・スーパースターズ
・スカイソルジャー－5.5万円
・四川省－4万円
・上海II－5.5万円
・スタジアムヒーロー－2.5万円
・ストリートファイター－8万円
・スーパーコントラ－6.5万円
・ストライダー飛龍－12万円
・サイコニックオスカー－3万円
・サンダークロス－5万円
・スペランカー－1万円
・シティコネクション－1万円
・上海－4万円
・戦場の狼－1万円
・ザ・ハスラー－1.5万円

●タ行
・ツインビー－1.5万円
・ダイナマイトデューク
・達人－8万円
・テラクレスタ－2万円
・ドラゴンブリード－8万円
・ドカベンII－3.5万円
・トンマー6万円
・天地を喰らう－12.5万円
・天聖龍－7万円
・大魔界村－10万円
・Wドラゴン－4万円
・中華大仙－3.5万円

●ナ行
・忍者龍剣伝－6.5万円

●ハ行
・破兆
・パズニック
・ビッグファイター－4万円
・バラデューク－2万円
・フリップルー3万円
・ペアーズ－4万円
・バトランティス－1万円
・ファイティングファンタジー－4万円
・プラスアルファー－5万円
・バーディトライ－6万円
・パーフェクトビリヤード－2万円
・ファンタジーゾーン－3万円
・ハイホー－2万円
・バトルフィールド－1.5万円
・フラックアタック－3.8万円
・ピンボールアクション－2.8万円

●マ行
・ミッドナイトレジスタンス
・マグマックス－1万円
・ミスター五右衛門－2万円
・迷宮島－2.5万円
・モンスターランド－2万円

●ヤ行
・妖獣伝－1.5万円

●ラ行
・ロボコップ－6.5万円
・霊界導士－4万円
・リターンオブインベーダー－1万円
・ラストデュエル－4万円

●ワ行
・ワードナの森－2.5万円
・ワールドカップ90
・ワイルドファング－7万円

●麻雀&花札
・ビデオの妖精
・麻雀激写
・宇宙より愛をこめて－5万円
・Gメン89－5万円
・ギャルの告白－6万円
・麻雀フォーカス－8万円
・麻雀学園－3万円
・大人の麻雀－2万円
・麻雀の懲りない面々－2万円

●アダルトタイプ
・蜃気楼－3万円
・バーライン－5万円
・フルーツ&バニー－2万円

●プライズマシン
・シューティングゾーン
・両替機
　セガDP05－1
　　DP07
　グローリーEMA－1

＊以上の商品は11月末の価格在庫です。
数量に限りがありますので、御了承下さい。

●かいます
・アサルト
・達人
・UAG

㈱ユニバース　大阪市住之江区
北加賀屋5－8－57
☎ 06(682)3444
FAX 06(681)9770

●うります
《ＰＣＢ》
・１９４３(改)－２万円
・戦場の狼－８千円
・ひげ丸－５千円
・魔界村－1.2万円
・スタジアムヒーロー－１万円
・ダーウィン４０７８－1.2万円
・対戦空手道－３千円
・リバレーション－３千円
・トライアウト－３千円
・ブギマナー－５千円
・Ｂウイング－７千円
・Ｒタイプ－3.8万円
・イメージファイト－4.5万円
・ロードランナーⅢ－８千円
・ロードランナー－９千円
・スパルタンＸ－７千円
・10ヤードファイト－５千円
・ジッピーレース－３千円
・怪傑ヤンチャ丸－５千円
・天聖龍－５万円
・エクセライザー－１万円
・アーガス－１万円
・アームドエフ－2.5万円
・ギャリバン－８千円
・子連れ狼－１万円
・サンダークロス－５万円
・ツインビー－1.5万円
・ファイナライザー－７千円
・ロードファイター－５千円
・新入社員とおる君－３千円
・ハイパーオリンピック－３千円
・フェリオス－11.5万円
・ブラストオフ－7.5万円
・バラデューク－１万円
・ギャプラス－１万円
・スカイキッド－５千円
・ディグダグ－５千円
・ゼビウス－５千円
・レッスルウォー－４万円
・獣王記－4.5万円
・ファンタジーゾーン－2.5万円
・ダンプ松本－2.5万円
・チョップリフター－１万円
・アッポー－７千円
・フリーキック－３千円
・ギャングウォーズ－７万円
・タンク－１万円
・アテナ－７千円
・パドルマニア－５千円
・怒号層圏－５千円
・達人－７万円
・ヘルファイヤー－3.5万円
・究極タイガー－３万円
・レイメイズ－1.3万円
・黄金の城－１万円
・奇々怪界－５千円
・エレベーターアクション－５千円
・レイダーズ５－５千円
・パニックロード－５千円
・ハイウエイスター－５千円
・エキサイティングアワー－７千円
・エキサイティングサッカー－３千円
・チャンピオンベースボール－３千円
・キングオブボクサー－３千円
・ビッグプロレス－３千円
・サーカスチャーリー－４千円
・忍者くん－５千円
・アルファックスＺ－５千円
・カイロスの館－５千円
・ファイヤートラップ－３千円
《麻雀》
・チャイニーズカジノ－５千円
・麻雀シスターズ－５千円
・麻雀放浪記－７千円
・お雀子クラブ－３千円
・お雀子館－３千円
・お雀子館Ⅱ－５千円
・麻雀列伝－８千円
・がんばれ珍さん－８千円
・リアル麻雀－３千円
・家元－５千円
・奇々一発真由美ちゃん－５千円
・ハウスマヌカン－５千円
・雀王－３千円
・雀狂－３千円
・美女っ子学園－５千円
・シティラブ－３千円
・アンタッチャブル－７千円
・華弥生－５千円
＊この他にも新旧多数有りますのでお気軽にお問い合わせ下さい。

アップル　静岡市豊田１－１－43
☎ 0542(87)5267
FAX 0542(87)5297

●うります
《本体・基板付》すぐ使用可
・ルーレット（アイレム製）－４万円
・カードゲーム（セガ製）－３万円
《18インチ本体・基板付》すぐ使用可
・忍者阿修羅－４万円
・アルカノイド－４万円
・忍者君Ⅰ－3.5万円
・シティコネクション－４万円
・１９４２－４万円
《基板》
・アルカノイドＰ付－１万円
・忍者阿修羅－１万円
・くにお君－８千円
・ジッピーレース－１万円
・西遊降魔録－２万円
・華弥生－１万円
・マスターオブウエポン－４万円
・レッスルウォー－６万円
・ドカベン－２万円
・マットギヤー－３万円
・コブラコマンド－４万円
《麻雀》
・雀豪－７千円
・雀王－１万円
・雀卓－１万円
・リアル麻雀－４千円
・コミック麻雀－1.5万円
・大満貫－１万円
・麻雀学園Ⅰ－２万円
・麻雀野郎－１万円
・麻雀殺人事件－２万円
・制覇－１万円
・お雀子ハイスクール－１万円

木内商会　大阪市東成区大今里南２丁目２－４
☎06(461)1288

●かいます
・ワルキューレの伝説
・フェリオス
・未来忍者
・オーダイン
・アサルト
・スプラッターハウス
・ギャラガ88
・パックマニア
・イシターの復活
・パックランド
・ギャプラス
・ファイナルブロー
・クライムシティ
・スーパーマン
・達人
・インセクターX
・ツインイーグル
・UAG
・ドンドコドン
・ボルフィールド
・ハレーズコメット
・ダッシュ野郎
・バブルボブル
・究極タイガー
・クライムファイター
・スーパーコントラ
・ハードパンチャー
・グラディウスII
・サンダークロス
・A－JAX
・ライフフォース
・サラマンダ
・ドラキュラ
・テトリス
・ゴールデンアックス
・E－SWAT
・D. J Boy
・クラックダウン
・レッスルウォー
・モンスターレア
・ダイナマイトダックス
・シークレットエージェント
・ヘビーバレル
・ロボコップ
・ドラゴン忍者
・コブラコマンド
・チェルノブ
・オスカー
・ワールドカップ90
・忍者龍剣伝
・ワイルドファング
・ジェミニウイング
・ピンボールアクション
・Xマルチプライ
・ドラゴンブリード
・イメージファイト
・最後の忍道
・Mr.ヘリ
・Rタイプ
・エリア88
・ウイロー
・天地を喰らう
・ストライダー飛龍
・大魔界村
・ストリートスマート
・ギャングウォーズ
・スカイソルジャー
・スーパースターズ
・プラスアルファ
・P－47

㈱ロータスプレス　東京都渋谷区恵比寿南3—5—8　恵比寿サンモール6F
☎ 03(760)6630
FAX 03(760)5359

●うります
・アルカノイドP付－8千円
・1943－2.5万円
・ウイロー－11万円
・ウエスタンエクスプレス－8千円
・エースアタッカーP付－4万円
・エキサイティングサッカー－5千円
・オーアメリカンフットボールP付－2万円
・エリア88
・エキサイティングアワー－8千円
・ガルディア－8千円
・カルノフ－2.5万円
・キングオブボクサー－8千円
・ギガスP付－9千円
・クォース
・くにお君－5千円
・擊墜王－5千円
・グリーンベレー－8千円
・サイドアーム－1.2万円
・スーパーバレーボール－10万円
・スーパースターズ－11万円
・チャンピオンベースボール－5千円
・ティードオフP付－2万円
・ドンドコドン－10万円
・ドラゴンパンチ－6万円
・ドラゴンブリード－10万円
・パーフェクトビリヤード－8千円
・ファンタジーゾーン－3万円
・魔境戦士P付－1.5万円
・マリオブラザーズ－5千円
・マーカム－5千円
・マッピー－8千円
・大旋風－6万円
・ワールドカップ－2万円
・天地を喰らう－13万円
・究極のストライカー－5万円
・麻雀フライデー－5万円
・ギャルの告白－3万円
・麻雀狂時代－8千円
・ブロックギャルP付－9千円
・ナイトギャル－2千円
・ナイトギャルサマー－2千円
・雀豪レディ－2千円
・麻雀マドンナ－2千円
・スイートギャル－2千円
・リアル麻雀－3千円
・リアル麻雀ハイハイ－3千円
・お雀子館－3千円
・華弥生－2万円
・麻雀デリンジャ－1.5万円
・大人の麻雀－1.5万円
・個人教授－4万円
・麻雀クリニック－1.5万円
・麻雀学園－2万円
・お嬢さん－1.5万円
・Gメン89－2万円
・大霊界－3万円
・ルマンミニスピン－22万円
・サンダーブレードDX－15万円
・エンデュロレーサー－11万円
・ダートフォックス－40万円
・ワールドカップアップライト－8万円

●かいます
・モナコGPコックピット－50万円
・ウイニングラン－45万円
・テトリス－7万円
・いただきまん－5万円
・ドラゴンフィーバII－6万円

＊振込先
第一勧業銀行　稲毛支店
普通　1385615
株式会社セントラル

㈱セントラル　千葉市小仲台2－4－5　丸宮ビル1F
☎　0472(87)3816
FAX 0472(84)2103

●うります
・リアルマージャン(牌牌)－4千円
・ナイトギャル－4千円
・クリスタルギャル－4千円
・スイートギャル－4千円
・マージャンシスターズ－4千円
・麻雀狂時代－6千円
・お雀子館(2番館)－7千円
・花のももこ組－7千円
・真由美ちゃん－7千円
・麻雀放浪記－7千円
・麻雀カメラ小僧－7千円
・珍さん大勝負－7千円
・アイドル放送局－1.7万円
・アルカノイド－5千円
・忍者君(魔城の冒険)－5千円
・バグマン－5千円
・バンクパニック－5千円
・三輪サンちゃん－5千円
・スイマー－6千円
・ディグダグII－6千円
・ミスター五右衛門－6千円
・メタルクラッシュ－6千円
・ラッシュ&クラッシュ－6千円
・カウンターテン－7千円
・少林寺への道－7千円
・熱血硬派くにお君－7千円
・アッポー－8千円
・スーパークイックス－8千円
・ドッジボール－8千円
・フリーキック－8千円
・リベンジオブドゥ－8千円
・ルート16－8千円
・ザインドスリーナー－1万円
・パドルマニア－1万円
・バトルフィールド－1.3万円
・子連れ狼－1.3万円
・ダーウィン4078－1.5万円
・ザ・ディープ－1.8万円
・スーパークロスII－2万円
・レイメイズ－2万円
・究極のストライカー
・大魔界村－9.5万円
・DJボーイ
・ウイロー－10万円
・エースアタッカー(16A PCB Assy)－2.5万円
・クラックダウン(フロッピーKIT)－1.9万円
・妖怪道中記(ROM)－9千円
・ドラゴンスピリット(ROM)－1.2万円
・ファイネストアワー(ROM)－2.5万円
・Rタイプ(ROM PCB)－6千円
・トンマ(ROM PCB)－1.5万円
・セガファロージャック－価格相談
・25セントメダル(新品)@8.50円
・25セントメダル(中古)@3円
いずれも1,000枚単位で お願いいたします。

●かいます
・ナムコ，セガシステムボード
・シグマ，タイトー，セガのTVスロットマシン－価格は相談に応じます。

＊振込先　協和銀行　学大前支店
普通　254068
アスパック

技術と情報を誠意で
ゲーム機器リース・販売・改造・修理

〒152 東京都目黒区鷹番3-3-18
川島ビル2F
TEL 03-716-6818
FAX 03-716-6835
FAXは24時間受付OK!!

●うります
・Wドラゴン－3.8万円
・WドラゴンⅡ－7.5万円
・究極タイガー－4万円
・スラップファイト－2万円
・飛翔鮫－2.8万円
・クライムシティ－9.8万円
・火激－3万円
・達人－8.5万円
・地獄巡り－3.8万円
・中華大仙－2万円
・フリップル－3.5万円
・ドンドコドン
・ヘルファイヤー－4.8万円
・大旋風－5.8万円
・アルバレスター－5万円
・ヘビーユニット－2.2万円
・ファイナルブロー－9.8万円
・ファイティングホーク－4.8万円
・Rタイプ－4.3万円
・Xマルチプライ
・イメージファイト－6.5万円
・最後の忍道－5.8万円
・トンマ－7.8万円
・ドラゴンブリード－9.8万円
・1942－1.5万円
・1943(改)－2.5万円
・大魔界村－9万円
・ドカベン－3.5万円
・ベイルート－5万円
・ゴールデンアックス－8万円
・スクランブルスピリット－9.8万円
・モンスターレア－5.8万円
・ゲイングランド
・クラックダウン
・獣王記－5.3万円
・テトリス－9.8万円
・タフターフ－5.5万円
・フラッシュポイント－8万円
・天聖龍－5.5万円
・プラスアルファ－6万円
・破兆
・実力プロ野球－6万円
・ヘビーバレル－6.5万円
・ドラゴン忍者－6.5万円
・ロボコップ－6.5万円
・ファイティングファンタジー－7万円
・SRD－2万円
・ダーウィン－1.5万円
・スタジアムヒーロー－1.8万円
・ブラッディウルフ－3万円
・アクトフェンサー－3.5万円
・オスカー－2万円
・ドラゴンスピリット－8万円
・ブラストオフ－8.3万円
・ストライダー飛龍－11.8万円
・ロストワールド－9万円
・ストリートファイター－9万円
・天地を喰らう－12.8万円
・ウイロー－11.8万円
・FIドリーム－3万円
・マッドギア－3.8万円
・パックマニア－8.5万円
・ギャラガ88－8.5万円
・ワールドコート－7.5万円
・メルヘンメイズ－7.5万円
・スプラッターハウス－8.5万円
・アサルト－11.3万円
・オーダイン－11.3万円
・未来忍者－11.3万円
・エリア88
・フェリオス－12.8万円
・ワルキューレの伝説－13.8万円
・源平討魔伝－3万円
・ワールドカップ－2万円
・ワイルドファング－7.5万円
・忍者龍剣伝－6.8万円
・A－JAX－5万円
・スーパーコントラ－5.5万円
・ライフフォース－3万円
・サラマンダ－3万円
・サンダークロス－6.5万円
・グラディウスⅡ－5.3万円
・ハードパンチャー－6.5万円
・MIA－4.5万円
・リングの王者－4万円
・キューブリック－2万円
・クライムファイター－9.8万円
・脱獄－4.3万円
・ストリートスマート－7.8万円
・オメガファイター－5.8万円
・アトミックロボキッド－3万円

●かいます
・WドラゴンⅡ
・ファイナルブロー
・達人
・UAG
・ドンドコドン
・エリア88
・ストリートファイターP付
・ロストワールドP付
・天地を喰らう
・テトリス
・フェリオス
・ワルキューレの伝説
・オーダイン
・アサルトP付
・スプラッターハウス
・ギャラガ88
・ベラボーマン
・A－JAX
・ハードパンチャー
・スーパーコントラ
・ツインイーグル
・ストリートスマート
・Xマルチプライ
・ゴールデンアックス
・WWFスーパースターズ
・クライムシティ
・モンスターレア
・ワールドスタジアム89
・クライムファイター

＊その他中古PCB多数在庫あります。高価買取、安値販売致します。お気軽にご連絡下さい。マニアの方も大歓迎致します。

＊振込先
福岡信用金庫　七隈支店
普通　66030
(有)ライフサービス

(有)ライフサービス　福岡市早良区田隈1丁目15－11
☎ 092(863)1173
FAX 092(865)9073

●うります
・14インチ中古麻雀台－５千円
・18インチ中古麻雀台－３万円
・20インチ中古麻雀台－2.5万円
・18インチ中古台－2.5万円より
・20インチ中古台－２万円より
・18インチ中古ハーフ台－2.5万円より
・ラストミッション－1.2万円
・ロボレス2001－８千円
・パーフェクトビリヤード－８千円
・ガルディア－８千円
・将棋－８千円
・忍者君Ⅱ－６千円
・くにお君－５千円
・アルファックスＺ－８千円
・スプラッップファイト－１万円
・１９４３－１万円
・サイドポケット－８千円
・花合せ－５千円
＊個人の方にも販買致します。
＊振込先
中国銀行　福山春日支店
普通　１０３１８２０
佐々木　通彰

アサヒ企画　福山市日吉台456番地
☎0849（41）4785㈹

●うります
・18インチ・20インチ筐体
・18インチ・20インチラバ筐体
・14インチアップライト基板入り
・エアーホッケー
・ランブルボール（コマヤ）
・フリッパー各種
・スーパーハングオン
・スペースハリヤー
・コンチネンタルサーカス
・ファイナルラップ
・オーダイン
・スーパーダービー
・アフターバーナー
・乗り物－ロボット・戦車・汽車
・スーパーコンチネンタル・低高速ホッパー
・ニューグランドダービー（６人用）
・ラッキークレーン
・人形つかみ（クレーン）
・ミニクレーン
・定置式乗物各種あります。
・日物・寿・大森製アップライト型メダルゲーム機
・グローリー電動コイン計算機
・コイン両替機
・手動式コイン計算機
・千円・五百円両替機
・手動式・電動式コイン計算機
・中古コイン（サイズ各種有り23∅・24.5∅・25∅・26∅・27∅）
・各種コックピットタイプ有ります。

●かいます
・各種中古ゲーム機・中古基板《テーブル型・たて型》
・忍者ウオリアーズ
・キングダービー
・スーパーダービー
・寿・大森タイプのメダル機《筐体》
・18インチ・20インチ各筐体
・ジャンポーカー・スロット
・各種コックピットタイプ
・アフターバーナー
・ハングオン
・スーパーコンチ高速ホッパー
・キングダービー４人用
・コンチネンタルサーカス
・ギャラクシーフォース
・パワードリフト
・トップシューター
・スペースハリヤー
・チェイスＨＱ
・トップランディング
・アウトラン
・ペニーホール
・バリー製スロットマシン
・フリッパー（１年位前の物２～３台）
《基板》
・ゴールデンアックス
・麻雀ファンクラブ
・ワールドスタジアム
・テトリス
・ワルキューレの伝説
・天地を喰らう
・ファイナルブロー
・上海Ⅱ
・ダブルドラゴンⅡ
・識別機
・スーパーコンチ・ボーナスライン・各高速ホッパー高価にて買取ります
・千円両替機・五百円両替機
・コイン両替機・コイン計算機
・各種コイン買います
＊振込銀行
住友銀行　天王寺駅前支店
普通口座　１９５４０３
ダイユウ

大裕　大阪市浪速区下寺３－６－２
☎ 06(644)0328
FAX 06(644)0331

●うります
・アテナ－5千円
・アルカノイド(リベンジオブドゥ)－5千円
・アルバレスター2万円
・インセクターX
・Rタイプ－4万円
・1943－3万円
・エキサイティングアワー－7千円
・エキサイティングサッカー－3千円
・エレベーターアクション－1万円
・Xマルチプライ
・オセロ－1万円
・ガルディア－1万円
・ギャラクシアン－5千円
・グレートソードマン－1万円
・ゲバラ－1.5万円
・ゲイングランド－7.5万円
・源平討魔伝－3万円
・ゴールドメダリスト－1.5万円
・コンペゴルフ－5千円
・女子バレー－5千円
・四川省－3万円
・実力プロ野球－7万円
・上海－3万円
・スーパーオセロ－1万円
・スーパースターズ
・スーパークラウンズゴルフ－2万円
・スーパークロス－5千円
・対戦空手－2万円
・大旋風－5万円
・タイムパイロット－1万円
・スカイアドベンチャー－7万円
・タッチダウンフィーバー－1万円
・ダイナマイトデューク
・タンク－1万円
・タンクバタリアン－7千円
・天地を喰らう－13万円
・ディープ－2万円
・テンヤードファイト－1万円
・ドラゴンブリード－7万円
・ドンドコドン
・トンマー5万円
・ハイパースポーツ－1.5万円
・パックランド－3万円
・バーディトライ－4万円
・バトルフィールド－1.2万円
・バブルボブル－2万円
・バーニングラバー－1万円
・破兆
・ピンポンキング－5千円
・ファンタジーゾーン－5万円
・ブラッディウルフ－5万円
・フリップル－3万円
・ヘビーバレル－7万円
・フラッシュポイント
・マーカム－5千円
・迷宮島－2万円
・リバレーション－7千円
・ロードランナー(帝国からの脱出)
・ワールドコート
・ワールドスタジアム88
・WECルマンPCBのみ－3万円
・ホットチェイスPCBのみ－5万円
・お雀子館－5千円
・お雀子館Ⅱ－5千円
・お雀子ハイスクール－7千円
・祇園花－1万円
・クリスタルギャル－3千円
・恋恋－5千円
・個人教授－1.5万円
・大霊界－2万円
・デリンジャー－3万円
・華弥生－1.5万円
・姫四季舞－2万円
・ポーカーレディー－4万円
・麻雀学園Ⅱ－1.5万円
・麻雀カメラ小僧－2万円
・麻雀クリニック－1万円
・麻雀ピープショウ－1.5万円
・麻雀鹿鳴館－1万円
・アウトラン(S)－40万円
・アウトラン(D)－55万円
・アフターバーナー(C)－20万円
・ウイニングラン(D)－100万円
・オペレーションウルフ－19万円
・ダートフォックス－40万円
・ギャラクシーホースⅡ(S)－20万円
・ストリートファイター－18万円
・スーパーハングオン(M)－27万円
・スペースハリアー(D)－25万円
・ターボアウトラン－35万円
・チェイスHQ－40万円
・パワードリフト(大)－37万円
・ファイナルラップ(S)－105万円
・メカナイズドアタック－35万円
・メタルホーク－40万円
・コンチネンタルサーカス－25万円

●かいます
・大型ゲーム買います。

ブラウン商会　東京都江戸川区南小岩7-29-17
☎03(673)7292
FAX.03(673)8395

・タンクショットー5.5万円
・パッシングショットー5.5万円
・ゴールデンアックスー9万円
・クラックダウンー9万円
・クラウンズゴルフー1万円
《ジャレコ》
・マトウ伝説－1万円
・伊賀忍術伝－5万円
・天聖龍－5万円
・プラスアルファーー5.5万円
《タイトー》
・ラスタンサーガⅡ－4.5万円
・アルカノイドー5千円
・グレートソードマンー5千円
・ドッヂボールー1万円
・フォーティラブー5千円
・ダッシュ野郎－3万円
・くにおくんー5千円
・功里金団－2.5万円
・奇々怪界－1.5万円
・スラップファイトー1.5万円
・ヘルファイヤーー3万円
・達人－7万円
・スーパーマンー7万円
・大旋風－4.5万円
・飛翔鮫－2.5万円
・火激－2.5万円
・目撃P付－4万円
・ヘビーユニットー1.5万円
《テクモ》
・ワイルドファングー5.5万円
・ワールドカップー1万円
・ティードオフー1万円
・忍者龍剣伝－5.5万円
・ワンダープラネットー2.5万円
《ユーピーエル》
・忍者くんー1万円
・ペンギン君－1万円
・アトミックロボキットー1.5万円
・オメガファイターー4万円
・フリーキックー1万円
・アメリカンサッカーー1万円
・サウロー1.5万円
・任天堂VS－1.5万円
・四川省－2.5万円
・ザ・ディープー2.5万円
・エキサイティングサッカー－1万円
・上海Ⅱ－4万円
・スーパーピエロー1万円
・クレージークライマーⅡ－1.5万円
《麻雀》
・鹿鳴館－2万円
・雀王Ⅱ－5千円
・麻雀キングー5千円
・リアル麻雀－3千円
・美少女キネマー1万円
・真由美ちゃんー1万円
・Gメン89－2.5万円
・お雀子クラブー3千円
・放浪記外伝－1.5万円
・ハウスマヌカンー5千円
・セカンドラブー3千円
・お嬢さんー5千円
・麻雀狂時代－1万円
・お雀子ハイスクールー3千円
・スイートラブー3千円
・雀荘－5千円
・ジョーカー麻雀－3千円
・ハニーギャルー3千円
・麻雀シスターズー5千円
・お雀子舘－3千円
・お雀子館Ⅱ－3千円
・アパレルナイトー3千円
・大人の麻雀－1.5万円
・スーパーリアル麻雀－5千円
・スーパーリアル麻雀Ⅱ－1.2万円
・スーパーリアル麻雀Ⅲ－4万円
・スイートギャルー3千円
・ナイトギャルー3千円
・ザ・麻雀－5千円
・麻雀放浪記－8千円
・麻雀カメラ小僧－1.5万円
・麻雀学園－7千円
・麻雀刺客－1.5万円
・麻雀キングー3千円
・麻雀殺人事件－1.5万円
・個人教授－2万円
・ジャンゴーレディー3千円
・ナイトギャルサマーー3千円
・ビタミンC－2万円
《各種マザーボードロム》
・アサルト
・未来忍者
・メルヘンメイズ
・ギャラガ88
・爆突機銃艇
・妖怪道中記
・ワールドコート
・P－47
・天聖龍
・伊賀忍術伝
・ハードパンチャー
・クラックダウン
・忍者龍剣伝

●かいます
・セガUFOキャッチャー
・ナムコファイナルラップ
・ナムコノックダウン
・その他多数有ります。

富貴商会　大津市稲葉台33－3
☎0775(26)2937
FAX 0775(26)3853

●うります
・ペニーホール筐体張替再生!!
メッキ加工、デコラ張替
・ピカデリータイプボディ交換!!
新品オレンジ筐体に入替
コインシューター、ボタン交換
基板・電源修理
・PCタイプ新品筐体－2.8万円
・子供乗物オーバーホール!!
塗装－パステルカラーで子供達のハートをガッチリキャッチ ラッカー塗装・ウレタン塗装致します。
イラスト－透明なシールのイラストレタリングでグレードアップ
修理－熔接・板金・FRPの補修
配線も致します。
・子供乗物用音声基板－5万円
(御希望の音楽を入れます)
・エアーホッケー板面再生!!
板面張替(工賃共)－28万円
板面のみ(梱包代込)－22万円
その他ボディの補修オーバーホールも致します。
・新品メダル25c－@9.5円
・　〃　30⌀－@19円
・各機種共写真・資料送ります
・ガンガンダチョウ－8万円
・スーパーパンチアウト－6万円
・VS筐体－3万円
・シューティングゾーンII－3万円
・ピカデリータイプ各種－3万円～
・ストリートパンチャー－30万円
・テンカウント極上－20万円
・おみくじ機－8万円
・サンダーセプターII－6万円
・ロックオンUP－5万円
・ゴールドコイン－35万円
・すくいんぼー－6万円
・レッドバロン(完全OH済)－21万円
・コンバット(　〃　)－21万円
・ワーゲンコンパチ－16万円
・ペニーホール(再生品)－88万円
・定置新幹線(完全OH済)－25万円
・木馬ライオン－5万円
・　〃 快速電車－6万円
・　〃 がんばれロボコン－8万円
・木馬サーカスカー－6万円
・　〃 フランダースの犬－8万円
・アームドエフ－1万円
・究極タイガー－3.5万円
・ゴールドメダリスト－1万円
・華弥生－1万円
・お雀子館II－5千円
・麻雀クリニック－1.2万円
・麻雀殺人事件－1万円
・ダライアス－6万円
・制覇－5千円
・美女っ子夢物語－5千円

●かいます
・エアーホッケー－3～10万円
・KOパンチ－5～8万円
・腕相撲－8～10万円
・UFOキャッチャー－30～40万円
・スウィートランド－25～30万円
・モギー&モグリン－10万円～
・ノックダウン－10～15万円
・スーパーハングオン－20～23万円
・アウトラン－30～35万円
・ファイナルラップ－90万円
・チェイスHQ－30～35万円
・ラッキークレーン－8～15万円
・ナムコカーニバルI～III－8万円
・ばっくんらんど－8～10万円
・忍者くん－8～10万円
・お菓子大作戦－8～15万円
・トーゴパーフェクトボウリング－50～80万円
・ジャンケンマンフィーバー－10万円
・ウオンテッド－12万円
・たしたし城－10万円
・あかしろ大明神－6万円
・ジャンケンマン－3万円
・各種PCタイプ－5千～3万円
・メダル貸機
・各種両替機
・ジャレコポニー筐体
・セガシティ筐体
・各種乗物

㈱ブリッジ企画　大阪府門真市岸和田804-1
☎0720(81)7177～9
FAX.0720(81)7180

●うります
《コナミ》
・RFII－4万円
・サンダークロス－6.5万円
・キューブリック－6.5万円
・ザ・ハスラー－1万円
・グラディウスII－6.5万円
・ハードパンチャー－6.5万円
《ナムコ》
・スプラッターハウス－7万円
・フェリオス－10万円
・フェイスオフ－7万円
・オーダイン－10万円
・ワールドコート－7万円
・ギャラガ88－7万円
・ブラストオフ－7万円
・ギャラガ－8千円
《エスエヌケイ》
・ジャンボー－8千円
・バトルフィールド－1万円
・名人戦－1.5万円
・ファイティングゴルフ－1万円
・バトルマニア－1万円
・原始島－3.5万円
・スカイソルジャー－3.5万円
《カプコン》
・ロストロールドP付－7万円
・1943(改)－3万円
・大魔界村－7.5万円
・ドカベン－2万円
・ボーリングP付－5万円
・ウイロー－10.5万円
・ストライダー飛龍－11万円
・天地を喰らう－11万円
《データーイースト》
・ブレイウッド－2万円
・ファイティングファンタジー－4.5万円
・撃墜王－1万円
・アクトフェンサー－4.5万円
・コブラコマンド－3万円
《アイレム》
・帝国からの脱出－1.5万円
・Rタイプ－4万円
・妖獣伝－3万円
《セガ》
・レッスルウォー－5.5万円
・パーフェクトビリヤード－1万円
・ピタゴラスの謎－1万円
・スーパーリーグ－5.5万円
・レグルス－1.5万円
・タイムスキャナー－3万円

売ります買います
㈱宇宙堂

名古屋市北区下飯田4丁目6-2
☎ 052(916)1407
FAX 052(916)1502

●うります（税込みです）
・1943－2.7万円
・A－JAX－5.5万円
・SRD－1.5万円
・F1ドリーム－2.3万円
・コントラ－2万円
・ゴールドメダリストP付－1.8万円
・上海－2万円
・四川省－2万円
・天聖龍－5.5万円
・虎への道－2.5万円
・ハイパースペシャルP付－1.7万円
・飛翔鮫－2.6万円
・迷宮島－1.6万円
・リングの王者－3.5万円
・ロボコップ－6.3万円
・ワイルドファング－6.3万円
・ブラストオフ－8万円
・ロンパーズ－8万円
・麻雀放浪記(青春編)－1万円
・熱局雀士－1万円
・麻雀クリニック－1.5万円
・ハードパンチャー－6.8万円
・麻雀学園Ⅱ－3万円

●かいます（税込みです）
ⓐ・アルゴスの戦士－1万円
・悪魔城ドラキュラ－2.3万円
・アサルトP付－8.3万円
・アーガス－3千円
・ASO－4千円
・アームドF－1万円
・イメージファイト－4.2万円
・1943㈬－1.8万円
・怒P付－5千円
・イシターの復活－2万円
ⓔ・エグゼドエグゼス－4千円
・エイリアンシンドロームⒷ－3.2万円
・〃 Ⓑロムキット－5千円
ⓞ・黄金の城－6千円
・オーダイン－8.8万円
ⓚ・影の伝説－4千円
・ガンスモーク－6千円
ⓚ・銀河任侠伝－9千円
・ギャプラス－4千円
・キッドのホレホレ大作戦－5千円
ⓚ・グリーンベレー－4千円
・グラディウスⅡ－4.5万円
・グロブター－4千円
ⓚ・源平討魔伝－2.2万円
ⓚ・ゴールデンアックス
・恋のホットロック－1万円
・ゴンベェのアイムソーリー－4千円
ⓢ・サイコソルジャー－1万円
・最後の忍道－4万円
・サイドアーム－7千円
・サラマンダー－2万円
・ザインドスリーナ－3千円
・ザ・ハスラー－3千円
ⓢ・ジャンプバグ－3千円
・忍Ⓑ－3.4万円
・少林寺ロード－2千円
ⓢ・スペランカーⅡ－3千円
・スラップファイト－9千円
・スターフォース－5千円
・スーパーリアルPⅢ－3万円
・スクランブル－2千円
・スクランブルフォメーション－1万円
・スカイソルジャー－2.8万円
・スパルタンX－3千円
・スプラッターハウスロム－6千円
・スカイキッド－5千円
ⓢ・セクションZ－4千円
ⓢ・ソロモンの鍵－5千円
ⓣ・脱獄－3.5万円
・ダーウィン4078－6千円
・闘いの挽歌－9千円
・XXミッション－9千円
・タッパー－4千円
・ダブルドラゴン－2万円
ⓣ・テラフォース－1万円
・テディボーイブルース－4千円
・ディグダグⅡ－2千円
ⓣ・ドラゴンバスター－5千円
・怒号層圏P付－5千円
・トップシークレット－5千円
・虎への道－1.5万円
・ドルアーガの塔－5千円
・トイポップ－4千円
ⓝ・忍者君Ⅱ－5千円
・ニューラリーX－3千円
ⓗ・バブルボブル－1.2万円
・バスター－3千円
・バラデューク－5千円
・パックランド－2万円
・バルトリック－5千円
ⓗ・飛龍の剣－3千円
ⓗ・フラッグアタック－9千円
・ぶたさん－9千円
・ブレイウッド－5千円
・ブラックドラゴン－1万円
・フォゾン－5千円
・フェリオス－8.8万円
ⓗ・ベラボーマンROM－6千円
・ヘルファイヤー－2万円
・ヘビーメタル－4千円
ⓗ・ボスコニアン－4千円
ⓜ・魔界村－6千円
・マッピー－2千円
・魔境戦士P付－6千円
・麻雀刺客－8千円
・麻雀かぐや姫－4千円
・麻雀学園－5千円
ⓜ・Mr.ヘリの大冒険－4万円
・〃 ロム－5千円
・ミュータントナイト－5千円
ⓜ・メトロクロス－6千円
・メタルソルジャー－4千円
ⓜ・モトス－4千円
・モンスターランド－4千円
ⓨ・妖魔忍法帖－4千円
ⓡ・ライフフォース－2万円
・ラッシュ&クラッシュ－4千円
・ラビオレプス－1.5万円
・ラストミッション－4千円
ⓡ・リブルラブル－7千円
・リターンオブインベーダー－4千円
ⓡ・ロードランナーⅠ～Ⅳ－3千円
・ローリングサンダー－4万円
ⓦ・ワンダーモモ－2.5万円

WE EXPORT USED P.C. BOARDS

Our P.C. Boards of LOW PRICE and HIGH QUALITY

CALL TELEPHONE PLEASE

UCHUDOU CO., Ltd.

6-2, Shimoiida 4-chome, Kita-ku, Nagoya Japan.
TEL 052-916-1407
FAX 052-916-1502

うります&かいます ⑩

●うります
・大人の麻雀－1.3万円
・テレフォン麻雀－1.5万円
・アイドル麻雀－2万円
・麻雀Gメン－2万円
・麻雀ビタミンC－2.3万円
・麻雀学園Ⅰ－1.8万円
・麻雀学園Ⅱ－2.3万円
・四川省－2.5万円
・麻雀大霊界－2.3万円
・個人教授－2万円
・究極タイガー－3.5万円
・スラップファイト－1.5万円
・1943－1.8万円
・銀河任侠伝－1.8万円
・バトルフィールド－1.2万円
・西遊降魔録－2万円
・ローリングサンダー－4.5万円
・迷宮島－1.3万円
・脱獄－3.8万円

●かいます
・フライングシャーク
・イメージファイト
・スーパーリアルⅢ
・ポケットギャル
・ゲバラ
・モンスターレアー
・ヘビーバレル
・ビジランテ
・ジェミニウイング
・シークレットエージェント
・ファイナルブロー
・パックマニア
・ギャラガ88
・アサルト
・バラデューク
・ドラゴンバスター
・ベラボーマン
・メルヘンメイズ
・コブラコマンド
・ギャングウォーズ
・アームドF
・オスカー
・バベルボブル
・UAG
・ストリートスマート
・ゴールデンアックス
・Bタイプマザーボード
・忍
・ワンダーボーイ
・ラストデュエル
・ウイロー
・サンダークロス
・ニュージーランドストーリー
・クライムシティ
・ドラゴン忍者
・スーパーマン
・コントラ
・ジャッカル
・スーパーコントラ
・A－JAX
・ダッシュ野郎
・飛鳥&飛鳥
・シルクワーム
・M.I.A
・カルノフ
・チェルノブ
・オーダイン
・サイコソルジャー
・スカイソルジャー
・ツインイーグル
・魔界村
・ラビオレプス
・クロスシューター
・ワールドウォー
・魔境戦士
・ガルガ
・最後の忍道
・グラディウスⅡ
・ドラゴンブリード
・ハードパンチャー
・ザ・ハスラー

㈲サン・カンパニー　神奈川県川崎市麻生区東百合ヶ丘2-20-11
☎044(954)9459
FAX.044(966)8287
TLX No.J-47982

中古基板
売ります
買います

Alex
アレックス

TEL 092-501-8114
FAX 092-582-7499
〒816
福岡市南区日佐2-12-20-106

●うります
- ワルキューレの伝説－12.8万円
- 忍者龍剣伝－6.8万円
- テトリス
- ドンドコドン－9.8万円
- ワールドカップ90
- ストライダー飛竜－11万円
- ウイロー－10万円
- ・エリア88
- 天池を喰らう－12.8万円
- ロストワールドP付－8万円
- ハードパンチャー－6.8万円
- 大旋風－5.8万円
- ワールドスタジアム89
- スーパーチャンピオンベースボール
- ファイネストアワー
- ドラゴンブリード－6.5万円
- Rタイプ－4.5万円
- トンマー5.8万円
- Xマルチプライ
- クライムシティ
- DJボーイ
- ストリートスマート
- レッスルウォー－5.3万円
- 天聖龍－5万円
- プラスアルファー－6万円
- 破兆
- 実力プロ野球
- ベイルート－4.8万円
- ダブルドラゴンII－6.5万円
- ネクストスペース
- ロボコップ－5.3万円
- ファイティングファンタジー－4.5万円
- フラッシュポイント
- パックマニア－7.5万円
- スプラッターハウス－7.5万円
- 忍－4万円
- グラディウスII－5万円
- スカイソルジャー－4万円
- オメガファイター－3.8万円
- 戦えビッグファイター－3.8万円
- ダッシュ野郎－3.8万円
- 究極タイガー－4.5万円
- フライングシャーク－2.8万円
- フェリオス－11.3万円
- オーダイン－11.3万円
- A－JAX－4.2万円
- レインボーアイランド－3.6万円
- クォース
- SRD－1.8万円
- ヘルファイヤー－3万円
- 中華大仙－2万円
- 西遊降魔録－2.5万円
- 功里金団－2.5万円
- ラスターサーガ－3.3万円
- 1943－2.5万円
- ライフフォース－2.8万円
- サラマンダー－2.8万円
- ワードナの森－2.5万円
- 上海I－2.8万円
- 四川省－2万円
- テラフォース－2万円
- ラビリンスランナー－1.8万円
- カントリークラブP付－2万円
- 目撃－3.8万円
- ヘビーユニット－2.8万円
- ファンタジーゾーン－2.5万円
- 子連れ狼－1万円
- 源平討魔伝－3万円
- チェルノブ－2.5万円
- ブタさん－1万円
- 迷宮島－1.5万円
- 戦湯の狼－8千円
- スターフォース－1.3万円
- ポケットギャル－2.5万円
- サイドポケット－8千円
- ワールドカップP付－2万円
- ティードオフP付－2万円
- アテナ－8千円
- スラップファイト－1.8万円
- ビジランテ－2万円
- マスターオブウエポン－4万円
- ウイッツ
- 忍者君II－8千円
- アッポー－8千円
- ギャプラス－1万円
- ゴールドメダリスト－6千円
- パーフェクトビリヤード－1.5万円
- シュートアウト－8千円
- 奇々怪界－6千円
- ASO－1.3万円
- バルトリック－8千円
- 無頼拳－1.3万円
- ドッジボール－8千円
- アルファックスZ－8千円
- イメージファイト－5万円
- パドルマニア－3千円
- 怒－8千円
- 怒号層圏－6千円
- ソニックブーム－4.5万円
- グリーンベレー－8千円
- ザ・ハスラー－1万円
- マンハッタン24分署－1.3万円
- ゼロウイング
- イースワット
- ゴールデンアックス
- ワイルドファング
- 地獄めぐり－3.8万円
- あぶない放課後－1.8万円
- モンスターレア－5.8万円

《麻雀》
- Gメン89－2万円
- 花のももこ組－8千円
- ナンパストーリー－3.8万円
- 大霊界－2万円
- 麻雀放浪記－5千円
- 麻雀殺人事件－8千円
- 麻雀女子プロレス－8千円
- 麻雀夏物語
- 麻雀学園I－1.2万円
- 麻雀学園II－1.8万円
- 家元－4千円
- 制覇－6千円
- お嬢さん－8千円

《その他》
- 野球拳ソフト
- 各種ロムキット

＊その他新旧製品在庫有り！

●かいます
＊新旧問わず何でも高価買取り致します。
＊現金仕入、即日振込
＊マニア大歓迎
＊振込銀行
西日本銀行　大橋駅前支店
普通口座　88496
アレックス

アレックス　福岡市南区日佐2－12－20　サンライズ藤106
☎ 092(501)8114
FAX 092(582)7499

●うります
《麻雀》
・ギャルの告白
・ビタミンC
・ピープショウ
・個人教授
・ギャルの開花
・大霊界
・麻雀学園Ⅰ・Ⅱ
・大人の麻雀
・美少女キネマ
・鹿鳴館
・殺人事件
・祇園花
・姫四季舞
・制覇
・Gメン89
・麻雀クリニック
・もも子組

●かいます
〔ア行〕
・エリア88
・インセクターX
・アルタードゼースト
・オメガファイター
・イメージファイト
・ウイロー
・アルバレスター
・アスカ&アスカ
・怒Ⅲ
・A－JAX
・オーダイン
〔カ行〕
・クライムファイター
・クライムシティ
・キャッスルオブドラゴン
・ギャングウォーズ
・クラックダウン
・原始島
・ゴールデンアックス
・カベール
・ガルカ
・コブラコマンド
〔サ行〕
・シークレットエージェント
・スカイアドベンチャー
・ストリートスマート
・スクランブルスピリット
・スーパーマン
・スプラッターハウス
・サンダークロス
・スカイソルジャー
・ストライダー飛龍
・セガBボード
・スーパーコントラ
・ストリートファイター
・地獄めぐり
・上海Ⅰ・Ⅱ
〔タ行〕
・WWFスーパースターズ
・DJボーイ
・大旋風
・ダウンタウン
・チャンピオンレスラー
・デーモンズワールド
・ドラゴンブリード
・テトリス
・タフターフ
・ダブルドラゴンⅠ・Ⅱ
・トンマ
・脱獄
・ツインイーグル
・ドラゴン忍者
〔ナ行〕
・忍者龍剣伝
・ニュージーランドストーリー
・ナムコシステムⅠ・Ⅱ
〔ハ行〕
・P－47
・ファイナルブロー
・ホラーストーリー
・ハードパンチャー
・ブラストオフ
・ファイティングフォーク
・ブラッディウルフ
・ファイティングファンタジー
・フェリオス
・ヘルファイヤー
・バーディトライ
・フライングシャーク
〔マ行〕
・マスターオブウエポン
・マッドギア
・目撃
・モンスターレア
〔ヤユヨワ行〕
・ワルキューレの伝説
・ワールドファイター
・UAG
〔ラ行〕
・ラストストライダー
・ラスタンサーガⅠ・Ⅱ
・レッスルウォー
・ロボコップ
・ロストワールド
・レインボーアイランド
*その他何でも買います!
・在庫リストをFAXで送って下さい。即値段を付けて返送致します。

㈲矢沢商会 静岡県焼津市焼津
2-10-20 中野ビル203
☎0546(29)7752㈹
FAX.0546(29)7753
TLX.3962962YAZAWA-J

●うります
《基板各種》
・魔界雀
・お雀子館
・麻雀狂時代
・麻雀放浪記
・華弥生
・華吹雪
・スーパーリアルⅠ
・スーパーリアルⅡ
・リアルマージャン
・どんでん麻雀
・一発逆転
・お嬢さん
・家元
・美女っ子学園
・シティラブ
・セカンドラブ
・雀豪レディ
・その他アミューズ基板
《メダル基板》
・ピエロ
・競輪王
・ロイヤルビンゴ
・ロイヤルクイーン
・ナイトギャル
・スイートギャル
・パステルギャル
・シティラブ
・セカンドラブ
《中古筐体》
・18インチモニター－1.5万円
・18インチテーブル木目－2.8万円
・ミニUP－1.9万円
・V/Sキャビネット－3.5万円
・ミニUPNEW空箱
・ビリヤード8フィート(ダイナモコイン式)－15万円レンタルも可
・チビロコ(信水貿易)－28万円
・ニューペニーホール
・ミサイルフィーバー－3.5万円
・ハングオン
・S.ハングオン
・サンダーブレード
・エンデュロレーサー
・アフターバーナーDX
・アフターバーナーコマンド
・ギャラクシーホースDX
・ギャラクシーホースⅡ
・ウェックルマンスピン
・ウエックルマンミニスピン
・スペースハリヤー
・パワードリフト
・チェイスHQ
・コンチネンタルサーカス
・オーバーザトップ
・TX－1 V8
・ポールポジション
・バッテリーカー各種
・サブマリン
・セガターボ
・S.パンチアウト
・クレーン各種
・ボナンザ卓上
・ヘルスチェッカー(心脈計)
・フリッパー各種
　モンテカルロ
　スペースシャトル
　ストレンジサイエンス
　ブラックベルト
　ハードボディ
　ヘビーメタル
　ジェネシス
　ソーセラー
　ミリオネイヤー
　エイトボールチャンプ
　ハイスピード
　ロストワールド
　ハリウッドヒート
　コメット
　ビクトリー
　グランドリザート
　ダンションズトラゴンズ
　ロードキング
　ゴールドウイング
　ゼネシス
・両替機大小各種
・グローリー製100→10円
・ボナンザ製
・その他各種1,000・500→100円
《メダル筐体》
・ニューペニーホール
・14インチメダル機
・18インチメダル機
・ゴールドコイン
・Sダービー
・ワールドビンゴ
・ボート(スパークシックス)
・ジャンケンマン
・ダイダマン
・魔拳王
・アッチムイテホイ
・25セントメダル
・25セントカラーメダル
●かいます
・中古25セントメダル
・ギャラクシーホースDX
・メタルホーク
・ウイニングラン
・スペースハリヤー
・アウトラン各種
・エンデュロレーサー
・Sハングオン
・アフターバーナー各種
・ダイダマン
・ジャンケンマン
・赤白大明神
・とんとん
・ぴょんぴょん
・メダル筐体各種

ナミキ商事㈱　東京都大田区西糀谷1－31－15
☎ 03(733)7391㈹
FAX 03(733)7394

●うります
《メダル機》筐体付
・シグマカードゲーム－13万円
・シグマ21－11万円
・テーカンカードゲーム－2万円
・タイトーリアルカードゲーム－13万円
《PCB》
・麻雀放浪記掟－5千円
・Gメン89－1万円
・個人教授－1万円
・原始島－2.8万円
・オメガファイター－3.2万円
・ダークホース(メダルPCB)－5千円
・バーディトライ－3万円
・イメージファイト(ロム)－5千円
・ドラゴンブリード(ロム)－8千円
・ドンドコドン(ロム)－1万円
・ファイナルブロー(ロム)－5千円
《その他》
・フリッパー各種－2～9万円
＊この他にも多数有りますので
　お気軽にお問い合わせ下さい。

ワールドエンタープライズ　埼玉県桶川市南1－2－4(宇宙館)
☎ 048(774)5834

●うります
《本体》
- SEGA ワールドビンゴ－175万円
- シグマブラックジャック－485万円
- ザ・野球拳(景品払出し機付)－－45万円
- テーブル型野球拳－39.8万円
- デンジャーゾーン－14万円
- 忍者(米国製立型大型機)－新古機－23万円
- 小型卓上用ギャルフィーバー－5万円
- サミーキセノン店頭用新品－3.5万円
- TVカードゲームS付－5万円
- 18インチテーブルビンゴクラブ－7万円
- 〃 TVスロット－7万円
- 18インチテーブルTVスロットハーフ台白色－4.5万円
- 18インチミニテーブル 〃 －7万円
- 18インチテーブル筐体－4万円
- UPLビッグ&スモール 4人用－48万円（新古品）

《メダルゲーム》
- ゴールデンボール－150万円
- 大森製18インチフルーツバニー－12.5万円
- チェッカーラック－8万円
- 大森立型筐体18インチホッパー付新品－20.9万円
- ノバPCBロイヤルピンズ－9.8万円
- (サムコ)スターファイヤー－32.2万円
- PCB新型トランプハッピーチャンス－9.8万円
- シグマハーリーレーサー－1380万円
- セガ9人用スーパーダービー－250万円
- タイトーサーカスコンチネンタルマークⅢ－38.5万円
- シグマダービー4000C－7－2450万円
- セガ1人用ブラックジャック－12万円
- 25⌀中古銀メダル－@3円・2万枚

《基板》
- フルーツバニーP・かざりパネル付－5万円
- ロイヤルピンズ(基板)－12.8万円
- ランバートベルP付－5万円
- ビンゴクラブ－4.5万円
- オープン5カード－4.5万円
- スーパー21－4万円
- リアル麻雀－2万円
- フルーツバニー－2万円
- ロイヤル麻雀－1.8万円
- TVスロット－1.8万円
- TVカード－1.6万円
- アルカノイドP付－2万円

《カラオケ・ジュークボックス》
- ビクターDS－6000全自動一式（ソフト100枚付）－110万円
- パイオニアカラオケ全自動LC－V30ソフト付72枚－158万円モニター28インチ1ケ・リモコン付
- カラオケボックス本体－86万円
- ジュークBOXR－448－15万円
- テーブル型ジュークボックス－22万円

《その他》
- ファイナルラップ(海外用)－105万円
- （音響機器）ウォーキングカラオケICカード1枚44曲．全曲488曲フルセット－17.3万円・個人ライブとして又車用としてOK.
- セガアウトランDX－48万円
- セガアウトランSD－45万円
- セガギャラクシーホースⅡDX－50万円
- パチスロ本体・新品同様－30台@3.5万円
- セガスーパーモナコGP・DX新品同様－139万円
- 両替機国金(千円札・5百円玉)－39万円
  共立卓上型－15万円(100玉用)
- テーブル型麻雀－6.8万円20台
- スパーク6（アルファ）－17万円
- ビデオBOX新型－99.8万円
- アフターバーナーDX－58万円
- アフターバーナーコマンド型－43万円
- 関西精機トップシューター相談
- タイトーサイクリング－12万円
- ナムコシューターウエイ－15万円
- SNKダイヤモンドダービー－9万円
- ミニアップ－2万円（20台有）
- グローリー両替機(10円専用2台 50円専用2台)－各@3.5万円
- 新型エキサイティングダービー－396万円
- ザ・ダービーSX－1－989万円
- 空手－15万円
- スーパーハングオン－36万円
- ハングオン－18万円
- ヘビーウエイトチャンプ－25万円
- ナムコスイートランド－46～48万円
- 18インチテーブル筐体
  ナムコ10台・コグレタイプ10台
  タイトー10台2本足－@3万円
- コグレ型18インチ筐体（普）－3万円（モニター七尾）20台
- テクモ製ラバー筐体DX 20台－@6.5万円
- テクモ製18インチテーブル白・青30台－@3.5万円

●かいます
- プッシャー
- 18インチ立型メダル筐体－8万円
- その他お問合せ下さい。

(有)サムコ通商 東京都品川区上大崎2-13-35 K・Iビル
☎03(442)7792

●うります
- 景品用時計（クレーン用各種格安あり）
- クイズBOX（レインボー）

●かいます
- ダイダマン（メダルゲーム）
- ハングオン（各種）
- オペレーションウルフ(ちびっこ)
- ウォンテッド（カトウ）
- ギャラガ88
- 赤白大明神
- ピョンピョン（メダルゲーム）
- ヘルスチェッカー(テクノトップ)
- エンデュロレーサー(シットダウン)
- ザ・野球拳（ジャトレ）アップライトタイプ景品払出し付
- コインペット(グローリー製)
- ビックリフィーバー(メダルゲーム)
- ドラゴンフィーバー(パチンコ)
- テトリス（基板）

サンライト沖縄 沖縄県宜野湾市字大山436
☎ 09889(7)3333
FAX 09889(8)6774

《基板》
（ア～カ行）
・お雀子ハイスクール－1万円
・アルカノイド－1万円
・1942－1.5万円
・アミーゴ－3千円
・ウイッチダイス－5千円
・ガッツビー－3千円
・高校野球－8千円
・お雀子ハイスクール
（サ～ナ行）
・サンダークロス
・スクランブルスピリット
・少林寺への道－1.5万円
・サッカー－1.5万円
・スーパーリアル麻雀－1万円
・チャンピオンプロレス－8千円
・のぼらんか－8千円
・トンマ
（ハ行）
・ハイパースポーツスペシャル
・バトルレーン－1万円
・パフォーマン－1.5万円
・バスター－1万円
・花のもも子組－時価
・ビッグプロレス－5千円
・ファイアートラップ－5千円
・プロゴルフ－1万円
・プロテニス－1万円
・プレビリアン－1万円
・ファイナライザー－1.5万円
・ヘビーユニット
（マ～ラ行）
・マリオブラザーズ－7千円
・ミステリアスストーン－7千円
・ミスタークーガー－7千円
・メインエベント－9千円
・ロードランナー－2万円
・ラブアタック－1万円
・ロボレス－1万円
・レイダース5－1.5万円
・レイベン
・麻雀客園－時価
《最新基板》
・ニャンニャンパニック
・モンスターレア
・華弥生
・対抗モグラ
・エンフォース
・どきどきアニマルランド
・麻雀刺客
・ハイパースポーツ
・1942
・麻雀学園
・リアル麻雀
・エキサイトバイク
《サブ基板》
・ロードランナー・雀狂・雀王
《筐体》
・格安売ります。
・オープンスカイ
・オーバーザトップ
・野球拳
・レーザーディスク3
・18インチ筐体－多数
・VS筐体－5台
等多数
《ロムのみ》
・野球拳ソフト2セット
・アルカノイド
・リアル麻雀
・ハウスマヌカン
・エキサイトバイク
《デコテープ》
・プロゴルフ他－格安
《輸入ビデオソフト》
・ロッキー・ビートルズ・スリラー・スターウオーズ－
1本800円より。（一流品のみ）
《メダルゲーム》
・ダービーホール
・スーパーゼビウス
・ピカデリーグラデュース
・ビックリフィーバー
●かいます
・ロケーション求む
・中古バッティングマシン
・アーケードマシン
・一打逆転（ナムコ製）
・占いゲーム（JET製）等
・他スポーツタイプ
＊振込銀行先
富士銀行　新宿支店
当座　29367
フロンティア産業（株）

フロンティア産業㈱　東京都新宿区西新宿7－2－10 栄立新宿ビル201号
☎ 03（371）3746
FAX 03（365）1424

●うります
・各種中古筐体
・各種両替機
●かいます
・ロム－256・64・128
㈲パル　大阪市西区九条南2丁目16－5
☎ 06（581）4762
FAX 06（581）5082

★売ります・買いますの〆切は毎月10日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06(339)3004

●うります

《麻雀》

・上海－2万円
・上海Ⅱ－3.5万円
・四川省－1万円
・華の舞－3.8万円
・祇園花－2.5万円
・花のももこ組－1万円
・個人教授－2万円
・アイドル放送局－3万円
・かぐや姫－3.8万円
・麻雀学園Ⅱ－1.5万円
・カメラ小僧－8千円
・クリニック－1万円
・麻雀外伝－2万円
・殺人事件－1万円
・麻雀刺客－1.5万円
・大人の麻雀－8千円
・お嬢さん－8千円
・麻雀ファンクラブ－3.8万円
・スーパーリアルⅢ－3万円
・テレフォン麻雀－1万円
・ビタミンC－2万円
・ピープショウ－2万円
・Gメン89－1万円
・デリンジャー－1万円
・大霊界－1万円
・フォーカス－2万円
・あぶない放課後－2.5万円
・ギャルの告白－3万円
・ギャルの開花－3万円
・ナンパストーリー－3万円
・フライデー－3万円
・夏物語－5万円

《ビデオゲーム》

・1942－1.5万円
・1943－2万円
・F1ドリーム－1.2万円
・ロストワールド－4万円
・虎への道－1.5万円
・ブラックドラゴン－2万円
・ファイティングファンタジー－4.5万円
・オスカー－2.5万円
・カルノフ－1.5万円
・トンマー5.5万円
・迷宮島－1.5万円
・ビジランテ－2.3万円
・天聖龍－5万円
・プラスアルファ－5.5万円
・エクセリオン－1万円
・魔界伝説－1.5万円
・テラクレスタ－1.2万円
・アームドF－2万円
・シティボンバー－1.8万円
・フラッグアタック－2万円
・キューブリック－3万円
・MIA－6.3万円
・ラビリンスランナー－1万円
・ホラーストーリー－4万円
・ライフフォース－2.8万円
・ドラキュラ－3万円
・パックマニア－7万円
・ローリングサンダー－3.8万円
・ロンパーズ－7万円
・ブラストオフ－7万円
・フラッシュポイント－7万円
・モンスターレア－5.5万円
・モンスターランド－1.8万円
・獣王記－4.3万円
・スクランブルスピリット－7万円
・忍者君－1万円
・オメガファイター－3.8万円
・ドッチボール－5千円
・スーパースターズ
・ウイッツ－3万円
・スカイアドベンチャー
・ギャングウォーズ－7万円
・アソー－1万円
・スラップファイト－2.5万円
・ワードナーの森－1.7万円
・ヘルファイヤー－3.5万円
・忍者外伝－7万円
・アルゴスの戦士－2万円
・スターホース－1.2万円
・ラブリーカード－1万円

《大型機》

・ジャンボビーバー
・ルマン
・アフターバーナー（クレイドル）

●かいます

・スーパーモナコGP（DX）
・ウイニングラン（DX）
・　〃　（スタンダード）
・ファイナルラップ（スタンダード）
・オペレーションサンダーボルト
・トップランディング
・ハードドライビング
・アフターバーナー（DX）

㈲ママトップ　静岡市東千代田1-7-8
☎0542(63)9373
FAX.0542(63)9374
TLX.3962555TOPPU-J

●うります

＊歳末大バーゲン!!

《アップ型及びコックピット型》

・トランポリン－1.5万円
・パンチアウト
・スペースストレンジャー－3万円
・ダートフォックス3台
・グランドリザード－12万円
・ジャンスロ（投売します）
・ターボアウトラン－50万円
・シューティングゾーン－12万円
・サイバータンク－38万円

CALL US NOW!

今すぐ電話!!

BUY and SELL

㈲ MAMA・TOP CORPORATION

静岡市東千代田1−7−8
1-7-8 HIGASHI CHIYODA
SHIZUOKA CITY 420 JAPAN

中部銀行　東千代田支店
㊦57488　㈲ママトップ

TEL　0542-63-9373㈹
FAX　0542-63-9374
TELEX 3962555 TOPPU-J

・メジャーリーグP付－4.5万円
・メトロクロス－1万円
・モンスターレアー－6万円
・妖魔忍法帖－2万円
・妖獣伝－1万円
・ライフフォース－3万円
・ラスタンサーガⅡ－5万円
・ラビオレプス－3万円
・リブルラブル－3万円
・ロンパース－9万円
・ロードランナーⅠ～Ⅳ－1万円
・ロボコップ－7万円
・ワイルドファング－9万円
・ワンダーモモ－5万円
・ワールドコート－9万円
・ワルキューレの伝説－13.8万円
・ワールドスタジアム89－14万円
《麻雀》
・麻雀学園－2万円
・麻雀放浪記捉－2.5万円
・麻雀狂時代－5千円
・スーパーリアル麻雀Ⅱ－2万円
・　〃　Ⅲ－6万円
・麻雀クリニック－2.5万円
・お雀子クラブ－5千円
・ギャルの告白－11.8万円
・花のももこ組－2.8万円
・麻雀刺客－3万円
・上海Ⅱ－8万円
・テレフォン麻雀－3万円
・高画質専用モニター－7.5万円
・コントロールBOX SVG-8-3.4万円
＊ロムキット
《システムⅠ　ロムキット》
・妖怪道中記－1万円
・ワールドコート－1万円
・ワールドスタジアム－2.5万円
・　〃　89－5.8万円
・フェイスオフ－1.5万円
・ブレイザー－1万円
・爆突機銃艇－1万円
・ギャラガ88－2万円
・スプラッターハウス－3万円
・ベラボーマン－2万円
・ブラストオフ－2万円
・メルヘンメイズ－1万円
・ドラゴンスピリット－1万円
・ロンパース－2万円
・ギャラガ88－2万円
・パックマニア－1万円
《システムⅡ　ロムキット》
・ファイネストアワー
・ワルキューレの伝説－5万円
・アサルトP付－2万円
・未来忍者－2万円
・フェリオス－3万円
・オーダイン－2.5万円
《その他》
・グラディウスⅡ－8千円
・天聖龍－3.5万円
・プラスアルファ－4万円
・P－47－2.5万円
・伊賀忍術伝－1.5万円
・フラッシュポイント－5万円

●かいます
・UFOキャッチャーDX－40万円
・中古基板高価買取り致します。現金仕入・即日振込
・当店では下取りも行っております。
・その他リストにない基板もすぐに探せますのでお気軽に電話して下さい。
＊年中無休　10:00～7:00
＊振込先
三和銀行　恵美須支店
普通　3504306
（株）秀　和

ソフトランド秀和　大阪市浪速区日本橋5-12-9　でんき会館3F
☎06(649)7177(マニア専用)

●うります
・ポールポジションⅡ－6万円
・RFⅡ－3万円
・サンダーセプター－3万円
・バギーボーイ
・ルマン（スピン）－10万円
・エンデューローレーサー－8万円
・ハングオンシットダウン－15万円
・ハングオンライドオン－10万円
・ロックオン－3万円
・サンダーブレード－13万円
・ギャラクシーフォース－25万円
・オペレーションウルフ(改)－18万円
・18インチポニー筐体－8.5万円
・トンマー6.8万円
・イメージファイト－5.8万円
・ドラゴンブリード－7.8万円
・ストリートスマート－6.5万円
・ドカベン－2.5万円
・実力プロ野球－7万円
・ヘルファイヤー－3.3万円
・オメガファイター－3.8万円
・ホラーストーリー－6万円
・ウイッツ－3万円

●かいます
・フルスロットル－20万円
・セガワールドダービー
・シグマジョーカーズワイルド
・シグマブラックジャック－350万円
・ウイニングラン(大)－60万円
・アウトランST－25万円
＊マニヤお断り

リバーサービス　福岡県久留米市本町184の1
☎ 0942(32)7733
FAX 0942(33)1246

●うります
・麻雀クリニック－1.5万円
・麻雀女子プロレス－1.5万円
・大人の麻雀－1.5万円
・お雀子ハイスクール－1.5万円
・麻雀鹿鳴館－1.5万円
・お雀子館－1万円

●かいます
・天地を喰らう
・ダブルドラゴン
・コブラコマンド
・P－47
・グラディウスⅡ
・レインボーアイランド
・大魔界村
・ハレーズコメット
・ナムコシステムⅠ，Ⅱ
・ストリートファイターのテーブル筐体用PCB
＊振込銀行
住友銀行　笹塚支店
普通　218580
アイティリース商会

アイティリース商会　東京都世田谷区上祖師谷5－8－23
☎ 03(305)3968
FAX 03(305)5261

●うります

・ハードドライビング
・スーパーモナコＧＰ
・26インチテーブル－10万円
・26インチアップライト（ツインカム）－16万円
・Ｒタイプ－4.5万円
・アクトフェンサー－5万円
・アルゴス－2.5万円
・アレスの翼－1.8万円
・アーガス－1万円
・アテナ－8千円
・アサルトＰ付－12万円
・怒Ⅲ－3.5万円
・１９４３－３万円
・１９４３改－3.5万円
・イシターの復活－3.8万円
・イメージファイト－7万円
・ウイロー－13万円
・エリア88
・エンデューロレーサー－7万円
・Ａ－ＪＡＸ－5万円
・オメガファイター
・エックスマルチプライ
・ＳＲＤ－2.5万円
・Ｆ１ドリーム－2万円
・黄金の城－1.5万円
・餓流禍－7万円
・カルノフ－3.5万円
・ガンスモーク－1万円
・火激－3万円
・キューブリック
・奇々怪界－1万円
・ギャプラス－1.5万円
・ギャラガ88－9万円
・くにお君－1万円
・グラディウス－2万円
・グラディウス電源付－3万円
・グラディウスⅡ－6万円
・グリンベレー－2万円
・クレイジークライマーⅡ－1.5万円
・原始島－5.5万円
・源平討魔伝－4万円
・恋のホットロック－2.5万円
・航空騎兵物語－5万円
・子連れ狼－1万円
・サイコニックオスカー－3.3万円
・サイドアーム－2万円
・サイコソルジャー－3万円
・サラマンダ－3.6万円
・サンダークロス－6万円
・少林寺への道－1.5万円
・シュートアウト－1万円
・スラップファイト－2.5万円
・スカイアドベンチャー
・スクランブルスピリット－8万円
・スタジアムヒーロー－2万円
・SUPER DONQUIX OTE（LD付）－6万円
・スカイキッド－1.4万円
・スパルタンＸ－1.5万円
・スターフォース－2万円
・ストライダー飛龍－11.5万円
・スーパーコントラ－6万円
・スプラッターハウス－9万円
・戦場の狼－1万円
・ゼビウス－5千円
・セクションＺ－1万円
・ソンソン－1万円
・大旋風－7万円
・ダライアス－8万円
・ＸＸミッション－2万円
・タイガーヘリ－2.5万円
・ダブルドラゴンⅡ－7万円
・闘いの挽歌－1万円
・大魔界村－10万円
・ツインビー－2万円
・テラフォース－2.5万円
・天聖龍－7万円
・テトリス－13万円
・テラクレスタ－2万円
・天地を喰らう－13万円
・虎への道－3.5万円
・ドラゴンブリード－10万円
・ドルアーガの塔－2万円
・トイポップ－2万円
・ドラゴンバスター－1.8万円
・トップシークレット－1.8万円
・ドラゴンスピリット－9万円
・ドッジボール－8千円
・トンマ－8万円
・忍者君Ⅱ－1.5万円
・忍者龍剣伝－8万円
・バーニングホース
・バブルボブル－4万円
・ハレーズコメット－4.8万円
・バラデューク－1.4万円
・バットランドＬＤ付－6万円
・バルトリック－1.5万円
・バトルフィールド－1.5万円
・バルガス－1.3万円
・ハスラー－1.3万円
・パックマニア－9万円
・ピンボールアクションＰ付－2.5万円
・Ｐ－47－5万円
・ファイティングファンタジー－6.3万円
・フリップル－5万円
・ファイネストアワー
・フェリオス－12万円
・フリッキー－1.5万円
・ファイナライザー－1万円
・フラックアタック－2.5万円
・プラスアルファ－9.5万円
・ブレイウッド－1万円
・ヘビーユニット－3万円
・ヘルファイヤー－7万円
・ベイルート－7万円
・ホラーストーリー－7万円
・マッピー－1.5万円
・魔魁伝説－2.5万円
・ミスターヘリ－6万円

① うります&かいます

●うります
・コードレスTV監視カメラ（センター内防犯用）－4.98万円
《麻雀物》
・麻雀夏物語
・スーパーリアルPⅢ－5.8万円
・ギャルの告白－3.5万円
・麻雀ナンパストーリー－3.5万円
・宇宙より愛をこめて－3.5万円
・麻雀学園Ⅱ－2.8万円
・スキャンダル麻雀－2.8万円
・麻雀刺客－2.8万円
・麻雀ピープショウ－2.5万円
・懲りない面々－2万円
・大霊界－2万円
・花のももこ組－2万円
・テレフォン麻雀－2万円
・麻雀学園－2万円
・麻雀デリンジャー－2万円
・Gメン89－1.8万円
・麻雀女子プロレス－1.8万円
・お雀子館Ⅱ－1万円
・お雀子ハイスクール－1万円
・麻雀放浪記外伝－1万円
・美女っ子学園－1万円
・その他の麻雀8千円～1万円
《各種基板》
・ラッキー74（メダル用）
・ラッキー75（メダル用）
・ファイネストアワー
・ワルキューレの伝説－12.8万円
・天地を喰らう－12.8万円
・ワールドスタジアム89－11.8万円
・オーダイン－11.8万円
・フェリオス－11.8万円
・未来忍者－11.8万円
・スーパーバレーボール
・フラッシュポイント
・究極のストライカー
・ベラボーマン（ボタン付）－8.8万円
・スクランブルスピリット
・クラックダウン
・チャンピオンレスラー
＜以下7.8万円＞
・ブラストオフ
・パックマニア
・ロンパーズ
・メルヘンメイズ
・ヘビーバレル（パ付）
・キューブリック
・キャッスルオブドラゴン
・ロストワールド（パ付）
・ドラゴンブリード
・DJボーイ
・インセクターX
・ダブルドラゴンⅡ－7万円
＜＜以下6.8万円＞
・グラデュースⅡ
・MIA
・ハードパンチャー
・サンダークロス－6.5万円
・トンマ－6万円
・カベール（パ付）－5.8万円
・ファイティングフォーク－5.8万円
・モンスターレア（ワンダーボーイⅢ）－5.8万円
＜以下5.5万円＞
・最後の忍道
・レッスルウォー
・ロボコップ
・特殊部隊UAG
・イメージファイト
・ローリングサンダー－5万円
・ベイルート－5万円
・メインスタジアム－5万円
＜以下4.8万円＞
・Rタイプ
・忍
・ファイティングファンタジー
・オメガファイター
・ニュージーランドストーリー
・獣王記
・怒Ⅲ（パ付）
・マスターオブウエポン－4.5万円
・脱獄－4.5万円
・原始島－4.5万円
・地獄めぐり－4万円
＜以下3.8万円＞
・ライフフォース
・究極タイガー
・サラマンダ
・華の舞（花札）
・ダブルドラゴン－3.5万円
・ラビオレプス－3.5万円
＜以下3万円＞
・リングの王者
・ビジランテ
・虎への道
・アクトフェンサー
・西遊降魔録
・飛翔鮫
・テラフォース
＜以下2.8万円＞
・バミューダトライアングル（パ付）
・バトルフィールド（パ付）
・魔境戦士（パ付）
・功里金団
・フリップル
・F1ドリーム
＜以下2.5万円＞
・1943
・四川省
・ビーチバレー
・SRD
・ワールドカップ（パ付）
・スーパークラウンズゴルフ（パ付）
・上海
・霊界導士
・ワードナの森
・ハイパースペシャル（パ付）
・ワンダープラネット
＜以下2万円＞
・クロスシューター
・ホレホレ大作戦（ブービーキッズ）
・ラビリンスランナー
・ワンダーボーイモンスターランド
＜以下1.8万円＞
・迷宮島
・ドクタートッペルの探険隊
・アレスの翼
・エクスターミネーション
・臥龍列伝
・華弥生
・ブレイウッド

●かいます
・各種基板・不人気基板・故障基板・その他どんな基板も現金一括買取り致します。
＊御住所かFAXナンバーをお知らせ下さい。最新情報を無料でお届けします。

㈱玉屋　東京都杉並区和泉2丁目1番26号
☎ 03(323)5522
FAX 03(323)5533

Heart To Heart 玉屋
★どんな基板でも買い取ります!★

豊富な在庫で御要望にお応えします。中古基板は常時在庫2000枚。低価格基板多数。

現金一括買取致します。 クズ基板・不人気基板・故障基板、その他どんな基板でも1枚から受付けております。

パネル等パーツ類・ゲームに関する物は全て揃います。お気軽にお問い合わせ下さい。

信頼と実績で御奉仕する基板売買のトータル・アドバイザー

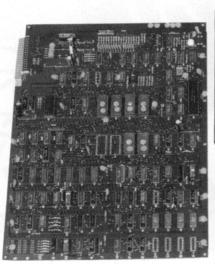
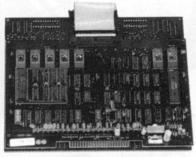
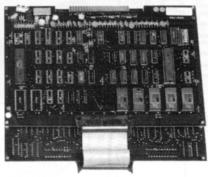
株式会社 玉屋

〒168 東京都杉並区和泉2−1−26
TEL.03(323)5522(代)
FAX.03(323)5533

〔振込口座〕
第一勧業銀行
代田橋支店
(普) 1347321
(株)玉屋

売上データと現場の動向

10月下旬～11月上旬

ロケーション別業況

㊓ 情報満載！知りたいニュース・気になるデータ、ロケーションの声が生きてます。

繁華街ロケはトータルの売上では横這い。

繁華街ロケーションの業況は、今期も概ね順調に推移したが、売上げの伸びはやや鈍化する傾向にある。

と、いうのは丁度昨年の今頃から業績が上向き始めたロケーションが多いので、対前年比では「大幅アップ」から「若干の増加」に変わり始めているのだ。また、AMショー後多数の新製品が投入され、まずまず好調な売上げをあげる機種も幾つか出てきたが、代わりにテトリス以外の古い機種が大幅ダウンしてしまったので、グロスの売上げでは「九月頃からほとんど横這い」といった店が多い。

しかし、間もなく年末商戦に突入すると「また一段上昇するだろう」といった希望的観測を述べるオペレーターが多い。特に繁華街店ではそうだった。

マシンの面でも、サンプル出荷のクイズものが久々にヒットの兆しを見せたり（カプコンワールド）、クォース、パズニック、ポンピングワールドなど一般人に向けたゲームもソコソコ好成績を収めるなど、少し変化の兆しが見える。相変わらずクレーンは驚異的な売上げを続けているし、徐々にではあるがゲームセンターも幅広い客層の獲得に向けて動きつつある。その最も顕著な例が都心の繁華街ロケではないだろうか。

さて、最近の動きといえば、ゲームセンターやビリヤード場へのカラオケボックス導入が本格化してきたことが挙げられる。

特にビリヤード場はブームの衰退（全盛時の10％ぐらいの売上げしかないといったケースが多々ある）から、その一角をカラオケルームやボックスに変更する動きが全国的に広がっている。このような場合、一日の売上げは小型のカプセルタイプ（2～3人用）で1万～1万5千円、6～10人クラスのルームタイプで1万～2万円程度というのが標準的なところだ。24時間営業だと立地によってはこの倍以上あがる店もある。

大都市圏の店ではカラオケボックスの客層は中高生、それも女の子やアベックが中心であり、またルームタイプではこれに中年の主婦層も加わって大変有望な市場だと判断できる。ただし管理面については問題が指摘されている折りでもあり、細心の注意が必要である。過去にゲームセンターが犯した失敗を繰り返さないようにしたいものだ。

ビッグランがトップに。スーパーモナコGP、ファイナルラップ、新登場のSCIは同インカム。

では、今期（10月下旬～11月上旬）の機種別売上げ状況。

大型機では、**ビッグラン**（ジャレコ）のムービングタイプがインカムだけならトップ。続いて**スーパーモナコGP**（セガ・エンタープライゼス）と**ファイナルラップ**（ナムコ）に新登場の**S・C・I**（タイトー）がほぼ同等のインカム（1万2～3千円）となっている。

S・C・Iはコンパクトなため設置台数も多く、トータル成績でもスーパーモナコGPと首位を争っている。

ビッグランの**ポニータイプ**の方は一台当たりだと1万円弱という数字で、まあまあではあるが、筐体売りなのでやや苦しいところ。ダートフォクスのスタートよりは若干良かったようだ。

ラウンドアップ5は土日で2万円の好スタート。

ラウンドアップ5（辰巳電子工業）は土日で2万円、平日1万5千円前後のスタート。S・C・Iより少し上だが、スペース効率の点でやや弱い面がある。

ダライアスII（タイトー）も11月に入ると1万円を割り込むようになった。プレイ

◎は安定収入機　○ 準安定収入機　△ 期待機

11/11現在のインカム順位

マシン名 ＼ オペレーター（地域）	1等地										2等地	
	A 関東	B 関東	C 関東	D 関東	E 中部	F 中部	G 関西	H 関西	I 関西	J 関西	K 関西	L 関西
ファイナルラップ	8			1		2	1	2	6		2	1
ウイニングラン		5		2	2			◎	7			
スーパーモナコGP	2	2		6	1	4	4	1	1	3	3	3
ダライアスII				3	5							
S.C.I.	3	1				3		3	2	1	1	2
テトリス	6	7	8	4	4	5	6	4	5	7	4	5
ワールドスタジアム'89			9	5								8
フラッシュポイント					9							
スーパーバレーボール			7			8						
WWFスーパースターズ			5	9								
ワールドカップ'90	◎	9	10	8		7	8	10		9	8	
クォース	10		1	○	7	9	7	5	4			7
パズニック		○	2		8						10	
ポンピングワールド	9	6	3			6		8	9	5	6	
キャリバー50		3	4				10	6	8	4	7	
ミッドナイトレジスタンス	5	4			6		5	7		6	9	6
カプコンベースボール			6									9
バーニングフォース		10		7	10				10			
麻雀夏物語						10			○			10
麻雀フライデー						○				10		○
AV麻雀・ビデオの妖精	7				3			9	3	8	5	4
麻雀用語の基礎体力							9					
ビッグラン・ムービング	1					1	2					
ビッグラン・ポニー		8										
ハードドランビング							3					
ラウンドアップ5										2		
タスクフォースハリアー	4			10								○

総合順位

ビデオゲーム	得点
①テトリス（セガ・エンタープライゼス）	67
②ミッドナイト・レジスタンス（データイースト）	40
③クォース（コナミ）	39
④ＡＶ麻雀 ～ビデオの妖精～（日本物産）	38
⑤ポンピングワールド（ミッチェル）	36
⑥キャリバー50（セタ）	35
⑦ワールドカップ'90（テクモ）	20
⑧パズニック（タイトー）	13
⑨ワールドスタジアム'89（ナムコ）	11
⑩タスクフォースハリアー（ユーピーエル）	9

コクピット／アップライト	得点
①スーパーモナコＧＰ（セガ・エンタープライゼス）	91
②S. C. I.（タイトー）	72
③ファイナルラップ（ナムコ）	65
④ビッグラン ムービングタイプ（ジャレコ）	29
④ウイニングラン（ナムコ）	29

総合順位は、左のロケ別売上表および、返送された「売上調査ハガキ」の1位10点～10位1点、◎○1点として換算し、合計得点によりランク付けしたものです。

噂（ウワサ）のマシン早耳情報

◆ロケテストで意外な大当たりをしているものに**アドベンチャークイズ・カプコンワールド**がある。東京、大阪計４店のテスト結果が聞けたが１万６千円～２万円あがっていた。過去にちょっとキワドイ問題を入れたクイズものが高売上を記録した例があるが、コレは非常に真面目。多彩で難しい問題も多数ある。画面もキレイで漢字なので読み易い。テストロケに聞いても「どのくらい待つかはちょっと予想できない」といった答えだったが、とりあえずは出色のインカムだったことをお伝えしておく。この号がお手許に届く頃には各地で結果が出ていることだろう。

◆カプコンでは**ファイナルファイト**の評判も良い。AMショーでストリートファイター89というタイトルで出ていた商品だ。格闘技ものとして非常に良く出来ているとのことで、オペレーターやディストリビューターの評価は高いようだ。テストしていたのは大阪のA店だが、「めちゃめちゃに良かった。１日３万円近い数字が上がった」と言う。同店では天地を喰らうの時も２万円前後あったが、それよりさらに良いわけだ。

◆タイトーは新宿でバイクの体感ゲームのテストを開始した。業者の一人によると**ダブルＧＰ**という商品名で来年発売されるとか・・・。通信機能も搭載されており、現物を見た業者の話では「スーパーモナコＧＰのバイク版という感じで、かなり期待できそう」とのこと。

◆この他では近々発売されるもので販売業者の評価が高いのは、**フォートラックス**（ナムコ）、**スタンランナー**（アタリゲームズ）、**アールタイプII**（アイレム）、**華折鶴**（ダイナックス）、**ミス麻雀コンテスト**（テクモ）あたりだ。フリッパーの**マンデーナイトフットボール**（データイースト）、**エルバイラ**（バーリー）、**ボーンバスターズ**（プレミア）も好評だ。

ヤーの人気は高く稼働率は高いが、長時間遊ぶ客が多いようだ。

テトリスは月間売上で今期もトップをキープ。

テーブル機では、一カ月トータルではやはり**テトリス**（セガ・エンタープライゼス）がダントツだ。一週間、二週間単位ならこれを超えるものもぼつぼつ出始めたが、月間売上げではやはり今期もナンバー1だ。

クォース、ポンピングワールド、キャリバー、ミッドナイトレジスタンスがトップグループに。

11月初旬のインカムでは、**クォース**（コナミ）、**ポンピングワールド**（ミッチェル）、**キャリバー50**（セタ）、**ミッドナイトレジスタンス**（データイースト）がテトリスを凌いでトップグループを形成していた。**パズニック**（タイトー）と**バーニングフォース**（ナムコ）がこれに続く。

安定度では**ワールドカップ90**が抜群で、10月初めの発売なのでインカムは少し落ちてきたが、全てのロケーションでベスト10に入る健闘を見せた。クォースなどが幾分ロケを選ぶ傾向を見せているのと正反対で、安定感ではテトリスの次である。

こうして見ると、今期はわりと優秀な新製品が出揃ったといえるが、反面、前期まで活躍したテトリス以外の主力機が軒並大幅ダウンした。特に**フラッシュポイント**（セガ・エンタープライゼス）はテトリス並の長期稼働が期待されていただけに、年末商戦を目前にした後退にはオペレーターたちもがっかりしたようだ。**エリア88**（カプコン）、**ジャンボ尾崎スーパーマスターズ**（セガ・エンタープライゼス）、**ワールドスタジアム89**（ナムコ）など今期は下位に後退した。**スーパーバレーボール**（ビデオシステム）、**WWFスーパースターズ**（テクノスジャパン）もかなりインカムを落としたが、ロケによっては何とかギリギリベスト10までには止まった。

AV麻雀がトップに。麻雀フライデーも健闘。

麻雀でも長らくトップクラスの売上げを誇った**麻雀夏物語**（ビデオシステム）、**ギャルの開花**（日本物産）が後退し、**AV麻雀—ビデオの妖精—**（日本物産）がトップに

立った。**麻雀フライデー**（ダイナックス）がこれに続いている。

異常気象でこどもシングルロケは僅かながらも持ち直し気味。

今期のシングルロケーション、特にこどもシングルロケーションは天候に恵まれた分、僅かながら持ち直したといえる。

今年の天候は異常気象で、十一月というのに額に汗さえする日が続いた。例年通りなら冬の訪れを感じさす冷たい北風が吹き始める頃であるが、今年はいつまでも秋の穏やかな日が続いてくれた。

繊維業者などは冬ものコートなどがさっぱり売れず、この異常気象を恨めしく思っていることだろうが、シングルロケーションのオペレーターにとっては、つかの間のこととはいえ、長く低迷が続いていただけにホットしたことだろう。

ロケーション現場を見ても、暖かい気候のせいか例年以上にこども達で賑わっていた。

大阪の郊外にある団地のロケーションでは、6台あるゲーム機が全部、こども達で占領されていた。こんな光景を見るのは実に久しぶりのことである。

しかし、いくら天候に恵まれたといってもこのようなロケーションばかりではない。やはり、人影まばらなロケーションが大半であろう。天候がシングルロケーションに味方してくれたといってもそれはつかの間のことで、本質的には残念ながらなんら変化していないのである。

本業の悪化で、ゲーム機以外のビジネスに転進。

こどもシングルロケーションのオペレーターは本業のロケーションインカムが悪化したままの状態が長く続いているだけに、ゲーム以外のビジネスに進出している業者も多い。

カラオケのリースにいち早く進出した業者は、今や本業はカラオケといった有様で完全に逆転している。また、今ブームのカラオケボックス、カラオケカプセルなどに一段と力を入れる業者もでてきており、ますますゲーム機から離れていく傾向になってきている。

また、シングルロケーションを管理運営しているオペレーターでも、ゲームマニア向けに中古基盤を販売したり、ゲームマニア向けにゲーム機器のパーツを販売したりしている。

いずれにしてもこどもシングルロケーションだけで採算を考えることが非常に難しくなってきている。二〜三人で管理運営しているこどもシングルロケーションが、一番苦しいのではないだろうか。

こどもシングルロケのオペは個人経営とスケールメリットを狙う広域オペに二分化の傾向。

「自分ひとりであればなんとか食べていけるが、社員を抱えてとなると、小さなロケーション規模では完全にダメだ」（大阪近郊にロケーションを持つシングルロケーションのオペレーター）

このオペレーターとは反対に、ロケーション数も多く、広域のロケーションを管理運営しているオペレーターは社員の数も多く、これからもスケールメリットを狙ったロケーション運営を戦略として考えているようだ。

このようにこどもシングルロケーションのオペレーターの経営形態は二極分化が進んできており、パパママショップ的な経営形態か、または大規模、広域ロケーション管理のふたつに経営形態が分かれてきているようだ。

個人レベルでの経営を続けるオペレーターにとっては効率の良いロケーションは新

規でも確保したと望んでいるが、そうでないロケーションにはあまり関心を示していない。むしろ現在保有しているロケーションでも効率の悪いロケは手離したいとさえ考えているようだ。個人経営のオペレーターはロケーションを縮小の方向へと向けていると云っていいだろう。

反対に広域、大規模のロケーションを運営しているオペレーターは、新規ロケーションの獲得に必死になっているようだ。先程も述べたように、スケールメリットを追求しなければ、経営が成り立たないのである。

こどもシングルロケーションは利益は薄く、管理は広くが経営形態となりそうである。喫茶ロケーションでも同様のことが云えるが、こどもシングルロケーションと違って、喫茶ロケは場所によれば、繁華街にある小さなゲームセンター顔負けの高インカムがあるところもあり、こどもシングルロケーションほど、薄く広くといった経営形態をとらなくてもいいようだ。

「喫茶ロケの場合、そのロケーションの取り巻く環境の変化がインカムに大きく影響する。近くに独身寮などができたりすると、今までとはまるで違うインカムが上がるし、反対にAランクのロケだったのが、全然ダメになったりする」とかでロケ格差が大きいのが特徴だろう。

また基盤にしても「ヘタな新製品を入れるよりも、古くてもしっかりしたソフトのものを入れた方がインカムは確実に良い」とかで業者サイドの経営努力がそれなりに結果に反映されるようだ。

今回取材した喫茶ロケーション（大阪市内のはずれにある十坪足らずの店）でも、1942など古い機種が最新の麻雀ものに混じって活躍していた。

この喫茶店はコミックマンガ誌とゲーム機が売り物で、コーヒーや食べ物などの味は、イマイチのレベルであった。近くに町工場などがあり、来店客の年齢層は広い。十二ほどのテーブルがあるが、若いひとはシューティングものやキャラクターものが好みのようで、麻雀ものは比較的年齢層の高いひとが楽しんでいるようだ。

この平凡なロケーションが他の喫茶ロケと比較して、飛び抜けた数字は上げないものの、コンスタントな数字を残しているのは、三交替制の工場が近くにあるからだという。ほとんどの喫茶店が朝と昼と夕方に集中してピークがくるが、ここでは一日平均して来店者があるという。

こんな喫茶ロケであれば、環境に大きな変化がない限りインカムにも大きな変動はない。これがこどもシングルロケーション

であれば、基盤ソフトの良し悪しでインカムが大きく左右される。しかし、ここでは少々古い基盤が混じっていようとも、店全体のグロスのインカムに大きな変動はないようだ。

こどもシングルロケーションも喫茶ロケーションも同じように低迷を続けているが中身は、今述べたように違う。経営形態も当然違ってくる。まだ喫茶ロケのオペレーターのほうが多少余裕があるといえるかもしれない。

しかし、今後のことを考えると両ロケーション共に先行きは暗い、と云わざるをえない。こどもシングルロケーションはロケーションによらずインカムダウンの傾向が長期にわたって続いているし、喫茶ロケーションにしてもロケ格差はあるものの、長期低落傾向から抜け出してはいない。

喫茶ロケのオペレーターの中には、この現状から抜け出すためにロケ開拓に積極的にとりくんでいるものもいる。

「新規ロケーションを開拓しょうと思っても、都心では無理だ。郊外でもなかなか新規のロケは取れない。地方にまで足を伸ばしてでも新規のロケをと考えている」(関西のシングルロケーションのオペレーター)

このオペレーターは従来の基盤ではなく、大型機が置けるロケーションの開拓を考えている。

「基盤でのインカムは限界にきているのではないか。シングルロケーションでいくらがんばっても限界がある。大型機なら新規投資の額も大きいが、ロングで稼動してくれるし、中古機業者の引取も可能だ」。大型機の場合テーブル機の基盤ほどにアタリハズレは少ない。ただ設置できるロケーションが限定される。

そこでこのオペレーターのように地方ロケの開拓となる。リゾートホテルや民宿などがこのオペレーターの目下のターゲットのようだ。

喫茶ロケは現在テトリスと麻雀もので辛うじて維持されている。特にテトリスの勢いは未だ衰えていない。この年末年始も活躍しそうだ。だが来年以降のことを考えると、このままのレベルが維持できるとは考えにくい。いずれテトリス人気は下降を辿ることになるだろう。

この秋の東京ショーでもテトリスに代わる新製品は登場していない。先にあげたようなAランクの喫茶ロケを何ケ所も持っているオペレーターは凌いでいけるだろうが、そうでないオペレーターは、こどもシングルロケーションのオペレーター同様に、今以上苦しい立場へと追込まれていくのではないかと懸念される。

'89ヒットマシン回顧

「テトリス」独走！ドライブゲームも健闘

本誌「ロケーション別業況」一月号～十一月号総まとめ

1位
テトリス
（セガ・エンタープライゼス）
1,094点

ビデオゲームの歴史に新たな1ページを加えた革命的マシン。昨年末に登場以来、常にランキングの1位を独走した。テトリスの登場と共に業界全体の業績も向上したといっても過言ではない。当初の「リース方式」や、複雑な権利関係でも話題を撒いた。

2位
ファイナルラップ
（ナムコ）
758点

'87年末に発売された同機は1年～2年経過した'89年も大車輪の活躍を見せた。インカム1位はウイニングランやスーパーモナコＧＰに譲ることもあったが、年間通じたコンスタントな売上は他の追随を許さない。まさに記録的なロングヒット機である。

3位
ウィニングラン
（ナムコ）
755点

ナムコの体感ドライビング・シミュレーションゲーム。Ｆ1レースを忠実に再現して人気に…。2月初旬に登場して6月までインカム1位。以後も現在までベスト3以内を堅持している。通信機能搭載で再浮上するかどうかが見ものだ。

4位
スーパーモナコGP
（セガ・エンタープライゼス）
515点

7段変速やウイングシフトなどの先進Ｆ1マシンの迫力が味わえるレーシング・シミュレーションゲーム。夏休み前に登場してから現在までインカム1位を守り続けている。発売時期が遅かったため総合得点では4位だが、瞬間的なインカムでは本年度No.1だ。

5位
オペレーションサンダーボルト
（タイトー）
428点

2人同時プレイ可能なビデオガンゲーム。年頭から5～6月頃にかけて大活躍。当初のインカムはこのクラスの中型機としては出色であった。しかし、2Ｐタイプの宿命なのか、落ち方は前作（オペレーションウルフ）より早かった。

このベスト10は、本誌八九年一月号～十一月号の「ロケーション別業況」総合順位表の得点（各ロケーションの毎月のインカム順位を1位10点～10位1点として合計したもの）を集計したものです。調査対象は東京、大阪、名古屋の繁華街ロケーションです。

テトリスの大爆発で年が明けた

'89年は繁華街ロケーションなどを中心に、全般的な業績向上が見られた年だった。中規模以上のゲームセンター（路面店）及びＳＣロケーションでは、ほぼ新風営法施行以前の売上水準に戻ったといっても良いだろう。

これと歩を一にするように、**テトリス**（セガ・エンタープライゼス）という超ヒット商品も誕生した。

その画期的なゲーム内容もさることながら、売上面での貢献は素晴らしいの一言に尽きる。一日一万円以上の高インカムを何ヵ月間維持したことだろう。現在ではさすがに一万円は割ることが多いが、月間トータルでこれに勝るビデオゲームはまだない。しかも、一店舗に五台、六台設置してもインカムが割れないのだから恐れ入る。

6位
チェイスH.Q.
（タイトー）
425点

中型のドライブゲーム。昨年秋の発売だが、'89年も引き続きコンスタントな売上を維持した。1月号で大型機のトップとなり9月号でランキングから外れるまで8ヵ月に亘り健闘を続けた。スペース効率、経済効率の点でも優れたマシンだった。

7位
麻雀ファンクラブ
（ビデオシステム）
294点

アイドル麻雀—ファンクラブ—夏物語と続くアイドルもの三部作の真ん中で、本誌4月号から9月号まで5回に亘りベスト10入り。この息の長さは、ビデオ機ではテトリスに次いで2番目。インカムも高レベルで安定していた。現在でもまだある程度の売上を維持。

8位
ハードドライビング
（アタリゲームズ）
230点

米国アタリゲームズ社のドライビングゲーム。レースものではなく、宙返りなどスタント的なコースや一般道路をクラッチ付筐体で運転する。ゴールデンウィークから9月頃まで好成績を収めたが、他のドライブものに比べると少しサイクルが短かかった。

9位
フラッシュポイント
（セガ・エンタープライゼス）
203点

「ブロック消し」を基本としたパズルゲーム。夏休みに発売されて、テトリスと共に大いに売上に貢献した。現在でもビデオゲームのベスト10以内で頑張っている。テトリスほどではないが設置台数も多く、ロケーションを選ばないマシンだ。

10位
ワールドスタジアム'89
（ナムコ）
428点

昨年のヒット機の続編だが、これも今年長期に亘り安定して売上げた。登場したのは7月頃だが、それ以降4回連続ベスト10入り。また、4月〜6月頃までは旧作のワースタが再浮上していたから、両機種合わせて考えるともっと上位にランクしても良いだろう。

路面店の場合、店舗全体の売上げを10%程度押し上げたケースも多く、結局テトリスによる上積みが前年比10%UPといった好成績を実現したなどというロケーションも少なくない。

とにかく、文句なしの本年ナンバー1はテトリスであり、これに比べると他のゲームは影が薄くなってしまうが、年頭から順にこの一年活躍した機種をピックアップしてみよう。

テトリスと共に、'89年一年間を通して活躍した機種に**ファイナルラップ**（ナムコ）がある。同機は発売から丸二年がたった現在でも平均一万円近いインカムを残している。これは今年の初めから終りまでほとんど変わっていない。不動の人気を持つ〝定番商品〟といったところだろうか。おそらく全く同じコンセプト（多人数プレイを目的に開発したレーシングゲーム）を持ち、グレードアップされた代替機が発売されるまで人気は続くだろう。中古機市場に於ける法外な高値（殆んど出てこないので実際に取引されるケースは稀だが…）がそれを裏付けている。

昨年12月頃は**チェイスＨＱ**（タイトー）とファイナルラップがトップを争っていた。チェイスＨＱもその後夏休み一杯まで健闘を続けた。ビデオ機ではテトリスが登場し、**イメージファイト**（アイレム）、**達人**（タイトー）、**大魔界村**（カプコン）など短期間ではあったが活躍した。アダルト系では**アイドル麻雀放送局**（システムサービス）、**麻雀カメラ小僧**（三木商事）、**華の舞**（ダイナックス）、**麻雀学園II**（フェイス）などが2月頃までの上位機種だった。

春はウイニングランが独走 麻雀も健闘

3〜5月頃活躍した機種としては、**麻雀ファンクラブ**（ビデオシステム）。これは夏休み後まで続いて大健闘した。この他には**個人教授**（ホームデータ）、**忍者龍剣伝**（テクモ）、**四川省**（アイレム）、**天地を喰らう**（カプコン）が高い売上を記録したが寿命は二ヵ月程度だった。**クラックダウン**（セガ社）は比較的長く健闘した。

また、**ウイニングラン**（ナムコ）が登場してこの時期断然トップを独走。以後も引き続き好インカムを保持している。**オペレーションサンダーボルト**（タイトー）も冬から春にかけて大活躍した。

インカムトップはスーパーモナコGP

6〜8月のいわゆる夏休み商戦には、セガ社の**スーパーモナコGP**が記録的な高インカムでトップを独走した。同機は現在までトップを維持している。アタリの**ハードドライビング**もこの時期健闘した。

ビデオ機では**ワールドスタジアム'89**（ナムコ）を筆頭とする野球ゲーム数機種と**ゴールデンアックス**、**ジャンボ尾崎スーパーマスターズ**（以上セガ社）などが活躍したが、テトリスと麻雀以外に決め手となるゲームが出なかった。

秋になって**フラッシュポイント**（セガ社）、**エリア88**（カプコン）、**麻雀夏物語**（ビデオシステム）など幾つか中ヒットが生まれた。

一方、大型ではスーパーモナコGP以降はヒットが出ず、ドライブゲーム数機種の独壇上となっている。

大型優位時代 ジャンルの偏りも目立つ

以上、今年のヒットマシンを回顧して感じることは、テトリスというスーパーヒットを除くと大型機の健闘が非常に目につくことだ。これはライフサイクルの長さに差があるからだ。テーブルタイプで長期稼動する商品が極端に少なくなったということである。

年間ベスト10に選ばれた十機種の、大型とテーブル型の比率は六対四。小誌では'86年にも今回と同じ企画を掲載し、同じ集計法でベスト10を選んだが、この時は大型四に対しテーブル型六だった。比率は逆転したのだ。

しかも、今年のベスト10は非常にジャンルが偏ったものになっている。

まず大型機六機種のうち、五機種までがドライブゲームであるという点。

次に、シューティング系、アクション系のゲームが一つもベスト10までに入らなかったことである。最も上位のエリア88が12位だ。'86年のベスト10には、怒、熱血硬派くにお君の二機種が入っている。それも2位、4位と上位の方に…。

麻雀とスポーツものはそれぞれ一機種づつベスト10に入ったが、このあたりは86年と良く似ている。そして後の二つはパズルゲーム。

この調査は繁華街ロケーションを対象に行っているので、これをもって業界の全体像とするのは少々無理があるが、三年前と比して大きく様変りしたことは確かだ。ベスト10の中に、いわゆる「マニア向け」と称されるようなゲームが一つも入っていないことを改めて確認して頂きたい。

11〜20位のマシン

	得点
⑪ 華の舞（ダイナックス）	132
⑫ エリア88（カプコン）	128
⑬ アイドル麻雀放送局（システムサービス）	122
⑭ TATSUJIN（タイトー）	112
⑮ ファイナルブロー（タイトー）	110
⑯ 麻雀夏物語（ビデオシステム）	108
⑰ 天地を喰らう（カプコン）	102
⑱ 個人教授（ホームデータ）	101
⑲ ジャンボ尾崎スーパーマスターズ（セガ・エンタープライゼス）	91
⑳ クラックダウン（セガ・エンタープライゼス）	88

※特に表示のない限り価格に消費税は含まれていません。

ニューマシン インフォメーション

デンジャラスシード

ナムコ

ムーンダイバーを操作して、宇宙にはびこる謎の異星人を撃退するタテスクロールのシューティングゲーム。

ムーンダイバーはα、β、γの三機で構成。ステージ1～4では各機が分離し、一機ずつの戦闘シーンが展開される。そしてステージ5～ラストまでは生き残ったマイシップが二機以上の場合は合体。さらに、各ステージの終わりには、不気味で極悪なボスが出現し、それぞれ特徴あるキャラクターとして打ち出されている。12月中旬発売予定。㈱ナムコ製。

カプセルサッカー

ナムコ

同社がカプセルゴルフに続く〝スポーツもの〟として注力しているプライズマシン。

難易度設定が32通りできるのが、最大のセールスポイント。この他、カプセルは最高3個までパスされるので、空振りや見送りもOKだ。

サイズはW650×D1010×H1100㎜。

12月中旬発売予定。

㈱ナムコ製。

ウイニングラン鈴鹿グランプリ

ナムコ

F1シミュレーションゲーム「ウイニングラン」に通信機能を搭載した究極のレーシングマシン(8台連結可能)。

コースは鈴鹿サーキットをリアルに表現しているほか、六速マニュアルとオートマチックを設定することによって訴求力を高めている。いずれにしても、人間対人間のレースゆえに、より本格的なレース展開が期待できよう。

12月上旬発売予定。

㈱ナムコ製。

※特に表示のない限り価格に消費税は含まれていません。

バイオレンスファイト

タイトー

キャラクターが大きく描かれており、現実感をより鮮明に打ち出した格闘アクションゲーム。

プレイヤーは四人の対戦者から選択し、一対一で戦える。二Pダブルコンパネを使用、途中参加可能――などの特徴がある。また、ゲームモードは二人で対戦するVSモード、一人用の対コンピュータモードで構成している。

十二月上旬発売予定。㈱タイトー製。

シャドー・ダンサー

セガ・エンタープライゼス

忍犬を使うという新しい攻撃パターンや、ド派手な忍術シーンを盛り込んだ忍者アクション・ゲーム。

四ラウンド、十五シーンを用意し、多彩な登場キャラクターや各ラウンドごとの迫力満点のボスシーンなど、話題性も豊富だ。

よりリアルなサウンドと、高度なグラフィック処理を可能にする新システム「システム18」を採用。PCBキットでOP価格15万8千円。

㈱セガ・エンタープライゼス製。

エルバイラ

タイトー

米国バリー社製の最新型フリッパー。セクシーな曲線美のエルバイラをメインキャラクターに、ユニークなモンスターを満載したフィールドは見ているだけで楽しくなる。

300万点が獲得できる「ELVIRA」や「パーティ」「モンスタージャックポット」など多彩なフィーチャーで飽きさせない。もちろん、マルチボールプレイもある。

国内では㈱タイトーが発売。12月中旬発売予定。

ボーンバスターズ

タイトー

プレミアテクノロジー社製フリッパーの最新作。

どくろがモチーフ。左右どちらかのリターンレーンにボールを返し、ランプを点灯させると、ボーナスホールタイムが増える。

キャビネットの上のどくろが不気味な雰囲気を強調する。

12月中旬発売予定。

㈱タイトーが輸入販売。

※特に表示のない限り価格に消費税は含まれていません。

ライン・オブ・ファイヤー

セガ・エンタープライゼス

先ごろ開催された'89AMショーでも大きな注目を集めたニューマシン。

シットダウン型コクピットに迫力の重機関銃を二座搭載した、二人同時プレイ可能タイプのビデオガンゲーム。

ゲーム画面は前進、右折、左折、後退と動き、機関銃は前後に激しく振動し、プレイヤーを飽きさせない。また、空中・地上から迫り来る敵を撃ちまくる爽快感は格別だ。

12月発売予定。

㈱セガ・エンタープライゼス製。

アイスクリームやさん

ナムコ

ば~が~しょっぷに続くデフォルメカーとして同社が力を入れている定置式乗物。

ボタンを押すと数々の音声が発声されるので、"ごっこ遊び"が充分に楽しめるというものだ。

サイズはW1000×D1550×H1600㎜。

発売は来春を予定。

㈱ナムコ製。

スタンランナー

アタリゲームズ

米国・アタリゲームズ社の大型機。オートバイのような筐体にまたがり、3D画面のチューブ状ステージを駆け抜ける。

トンネルの壁や天井を遠心力を利用して走ることができ、迫力満点。とにかく他のゲームにないスピード感が味わえる。全23コースを設定、制限時間内にゴールすると次のコースへ移れる。

12月中旬発売予定。

㈱ナムコと㈱セガ・エンタープライゼスが発売。

カーニバルVウイニングラン

ナムコ

同社カーニバルシリーズの第五弾。ウイニングランをモチーフにしたメダルゲーム。

レースの予戦（外側ルーレット）→本戦（内側ルーレット）→優勝（7セグルーレット）をエキサイティングに楽しめる。もちろん、従来通りかけ数と同じ数字に止まれば、メダルはペイアウトされる。なお、優勝は最高90枚ペイアウト。

12月中旬発売予定。

㈱ナムコ製。

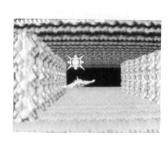
※特に表示のない限り価格に消費税は含まれていません。

ファイナルファイト

カプコン

得意技が異なる三人のプレイヤーが選べるCPシステム第7弾の格闘技ゲーム。

八方向レバーと二つのボタンを駆使して、つら拳、中段つき、背負い投げ、など多彩な変化技を繰り出す。

豊富なキャラクターやリアルなグラフィックも特長だ。

OP価格20万8千円、12月発売予定。

㈱カプコン製。

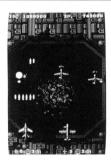
グラディウスⅢ

コナミ

プレイヤーに圧倒的な支持層を持つ「グラディウス」シリーズの最新作。

独特の世界は健在で、今回はビギナー（初心者）レベル、テクニカル（上級者）レベルの難易度選択が可能になった。

パワーアップも、タイプセレクトとエディットモードが選択でき、エディットモードだと各パワーメーターが自由に選べる。

ドーミーHV筐体セットで44万6千円、12月7日発売。PCB15万8千円、12月18日発売予定。

コナミ㈱製。

ステイタス18

カプコン

ニューコンセプト筐体の18インチ・ラバータイプ。コンパクトなボディに充実の機能を満載して登場。

具体的には①モニターのタテ使いヨコ使いがカバーを上に押し上げて簡単に作業ができる②コントロールパネルの入れ替えも簡単③基板の入れ替えも前面部下で行える——などが大きな特徴。

OP価格18万8千円。

㈱カプコン製。

メタフォックス

セタ

アイテムを増やすと、ゼロ戦からジェット戦闘機へパワーアップするというスペース・シューティングゲーム。

各ステージのボスキャラが登場すると、バックに女性ボーカルでBGMが流れるなど工夫が凝らされている。

その他、二人同時プレイ、コンティニュー、途中参加可能——などが、このゲームのセールスポイント。

開発製造は㈱セタ／ジョルダン。販売は㈱ビスコ。

※特に表示のない限り価格に消費税は含まれていません。

スーパーフォーミュラ

ビデオシステム

同社のアクションゲームとして三作目に当たるのが、この「スーパーフォーミュラ」。

その名のとおり、F1レースをシミュレートしたゲームであるが、画面は俯瞰画面で曲がりくねった複雑なコースを断片的に、回転スクロールを駆使して表現している。

また、レースに登場する26台のマシン（チームおよびドライバー）に個性を持たせ、通信機能の搭載で6台まで同時プレイが可能ということもセールスポイントとなっている。

ビデオシステム㈱製。

ムーン・キャッスル

タイトー

八人が同時にプレイできる、大型サイズのクレーン・ボックスゲーム。

装飾電球二五〇個を使用することによって、メリーゴーランドのような華かなイメージを打ち出している。プレイヤーは、景品を乗せたテーブルが回転するので、どのポジションからでも景品が狙える。

子供からヤング、アダルトまで楽しく遊べる、夢いっぱいのクレーン・ゲームとして強力に訴求する。

12月中旬発売予定。㈱タイトー製。

※特に表示のない限り価格に消費税は含まれていません。

ヘルスチェッカー

三和電子

健康ブームが強まるなか、今回同社が新たに展開するヘルス・マシン。

具体的には①コンピュータが健康をチェック②測定データがプリントアウト③健康ブームで年令に制限がない——などが訴求ポイント。スポーツセンター、健康ランド、ホテル、薬局、サウナなどあらゆるロケーションにも対応できる。

W390、D370、H500(㎜)で、定価は33万円。

三和電子㈱発売。

SS1200

幸進商会

〝インストア&アウトストア〟をキャッチフレーズに掲げ、同社が強力に展開するのがこのドーナツ・マシン。

ホッパーにドーナツミックスを入れるだけで、後は自動的にドーナツを作り、一時間でミニ・ドーナツ一二〇〇個の生産キャパを持つのが特徴。また、基本部品は七つのユニットから構成されているので組立てや操作はいたって簡単というところもセールスポイントだ。

ラインナップはラージ、ミディアム、スモール、ミニ——の四サイズ。

定価は65万円。

BEAR25

日本メック

アップライトタイプの25インチ大画面筐体。パネルのでっぱり部分が従来同タイプの機種と比較して、約10センチも短く、ゲームプレイヤーにグッドポジションを提供している。壁面レイアウト、2台背中合わせのレイアウトも可能でゲームコーナーのニューインテリア筐体。

仕様=高さ1300×奥行845×横巾650㎜。

OP価格26万円(P付)。

P-M-Y

カシオゲーム

新工夫をほどこした麻雀ゲーム用パネル。

押しボタンにストッパーが付いているため、完全に押し切ってしまうことがなくなった。これにより、押しボタンの摩耗が大幅に減少、耐久性は飛躍的にアップしている。

又、パネル内部にゴミが入りにくい構造がされており、トラブルの発生を抑えている。メンテナンス面では、接続コードにコネクターが付いて簡易化された。

㈱カシオゲーム製。

※特に表示のない限り価格に消費税は含まれていません。

ザ・ロード・オブ・キング

ジャレコ

同社のコンセプトボード・メガシステムワンの第九弾として新登場するのがこの「ザ、ロード・オブ・キング」。

ギリシャ神話とアラブ世界に伝わるキャラクター達が醸し出す幻想的な世界を、主人公ロシュが神から授けられた斧〝ファイアーアックス〟と〝ドラゴンの魔法〟を駆使して突き進む。

ステージは全六面、森→ほら穴→湖→上昇する床→城→そして悪の核〝魔王アルゴス〟へと展開していく。

発売予定は十一月下旬、OP価格はPCB・16万8千円、ROMボード・7万8千円。㈱ジャレコ製。

JUJU伝説

ティ・エー・ディ

魔王ヴーキメドロの魔術により、猿に変えられてしまった若者ジュジュが、捕えられた恋人ミホを救い出し、人間に戻るために、敵と闘いを繰りひろげて行くストーリー性豊かなアクションゲーム。

操作は8方向の1レバー、攻撃、ジャンプの2ボタンとシンプルだが、様々なアイテムが豊富に盛り込まれて、ゲーム内容を拡げている。

全6ステージ構成で、背景画面、敵キャラとも非常にユニークだ。

12月上旬発売予定。価格未定。

㈱TAD製。

マンデーナイトフットボール

データイースト

フットボールの興奮をそのままプレイフィールドに再現させた、データイースト・ピンボール社のピンボール第6弾。

ジャックポットでフィールド中央にゴールポストがせり上がり、そこにボールを撃ち込むユニークな設計が大評判だ。

OP価格49万円、12月中旬発売。

データイースト㈱から発売。

ゆかいなモグモグランド

メトロ

ターゲットを幼稚園から小学校低学年の女の子においたプライズ・マシン。

本体のカラーリングもピンクで統一するなど、かわいらしいイメージ訴求を行っているのが特徴だ。

サイズはW四〇〇×D四一〇×H一二〇〇㎜。

OP価格17万8千円、発売中。

㈱メトロ製。

ニューマシン インフォーメーション

わんぱくコアラの大冒険2

アクト

好評だった前作のバージョンアップ。ボディがよりファンタスティックになった三人用（大人一名、子供二名）の回転式乗物機だ。

コインを入れると水上をゆっくり回転。BGMがムードを盛りあげる。

外柵直径3000×H1750㎜。

OP価格98万円。

製造・発売元㈱アクト。

販売代理店㈱ナコス。

アンクルカメさん大冒険

アクト

三人乗りの定置式乗物機。

カメの足などに座ると、ミュージックに合わせて半回転しながら揺れる。

オウムやクマなどのディスプレイも可愛く、座席が三つバラバラに分れているのも面白い。

OP価格88万円。

製造・発売元㈱アクト。

販売代理店㈱ナコス。

※特に表示のない限り価格に消費税は含まれていません。

ニューマシン インフォーメーション

※特に表示のない限り価格に消費税は含まれていません。

アニマルフェスティバル

スリーN

フクローやブタなど愉快な動物をハンマーでたたくアーケード・マシン。

ボディはFRP製で、移動はラクラク簡単なキャスター付。また、難度およびデモ用音声調整可能なDIPスイッチを採用するなど、より充実した内容となっている。

遊び時間は四〇点まで一回。四一点以上で一回追加。シングルロケ、SCロケ、ゲームセンター等、あらゆるロケーションに対応できる。

OP価格36万円。㈲スリーN製。

アトミック・ロボ・キッド

ユーピーエル

ビデオゲームと同タイトルのキャラクターを使用したメダルマシン。

遊び方は100円、10円硬貨またはメダルを投入、そしてスタートボタンを押し、回転板の絵柄に当れば、オッズ標示の枚数だけメダルが出る。この他、中央の三ヶ所が同じ数字になった時、ボーナスゲームの開始となり、内側ランプが777の時は2回、それ以外の同じ数字が揃った時は、1回回転させて自動停止した絵柄と同じ絵柄のオッズ標示の数だけメダルを払い出す。

㈱ユーピーエル製。

ＳＣ遊園地の経営問題⑫

デザイン論への誘い

街のゲームセンターに女性の姿が見られるようになったとはいえ、まだまだ全体の来店者の1%か2%に過ぎない。そこで女性がなぜ来ないかその理由を調べると、そのベストスリーは「うるさい」「きたない」「くさい」となったという（ナムコ）。

「くさい」というのは便所のことであろう。昔、映画館について同じようなことが言われていた。映画館では、もうどこでもトイレは清潔になり、そんな苦情は聞かれない。だがゲームセンターでは、繁華街の一流店以外では、「くさい」と言われてもしかたのない所はまだ相当あるのだろう。

「うるさい」「きたない」については、店の内装や清掃状態を含むのだろうが、ゲーム機械のその店での提供のされ方全部に関わることのようである。

まず「うるさい」という苦情については、個々の機械が発する雑多な音響の中に入れば、誰でも眉をひそめるにちがいない。一つの機械は、音楽なり効果音はそれなりに設計された音環境をもっている。しかし、沢山の機械がそれぞれに無関係に同時に発生する音響は雑音以外のなにものでもない。都会の雑音というものに都会にいる人々は慣れてしまっているが、ゲームセンターの空間に閉じこめられたこの雑音には辟易させられる。それはとても快適空間とはいえない。

と、ここまで書いて別の声が聞こえてきた。この雑音にも慣れて、それが反ってゲームセンターの雰囲気をつくり、また、静かだと自己を忘却できないのではないか。たしかに、ゲームセンターに来る動機には日常性のなかの鬱屈を解消したいということもあるだろう。自意識を粉砕するような音響は一つの手段となる。こういう見方だと、現状の是認、放置につながりがちだ。

しかし、はたしてそうであろうか。ゲームセンターの雑音は、自己主張をする機械が無統制に投入、配列させられた混乱状態の結果であり、それを受入れているかのようなゲーム客は、よりよい環境を知らず、たんに現状への適応を自己に強いているのに過ぎないのではないか。

じつは、これに対する合理的な答えを用意している訳ではない。「うるさい」ことが拒絶理由となっている女性客に来店してもらうために、「うるさく」なくしたら、女性は増えたが、これまでの客は来なくなるのか、影響ないのか、やってみなくてはわからない。

ここで言いたいことは、音覚についてと同じ状況が視覚についてもあり、「きたなく」思われる理由は、個々の機械の雑多な形態や多様な絵柄と色彩がなんらの構成原理もなく空間にぶちこまれているからである。一つ一つの機械は、質のことは問わないまでも、それなりに視覚的安定を求めているところがあるが、安定の及ぶ範囲は一つの機械のシルエットまでである。デザイン的に一台ごと完結している。

音覚においても視覚においても機械は独立し完結した造型物となっていると言い換えよう。いわばジクソーパズルのように一台ごとに個性的な機械を集合して、ひとつの場所、たとえばより多くの女性客を引きつけるゲームセンターの空間をきっちりと構成するには、相当に強烈なデザイン能力がいるようだ。

ＡＭ産業はいま転換期にあるとよく言われる。その意味をロケーション空間についていえば、個々の機械の魅力ということではなく、場所自体の魅力を付け加えることで他のロケーションとの差別化をはかる、そのような理念のもとに、すでにナムコやシグマなど業界の有力企業では着々と新しいロケーションが生まれ、あるいは実験的な試みが行われている。この流れに乗り遅れないためにも、オペレーターは自らのデザイン感覚を見直すときであろう。

（宮原　久）

SUPER DICE™
Mark II
MODEL：SD-10000/SLH

100％のメカトロニクスが"生の興奮(ナマ)"を呼ぶ!!

SUPER DICE Mark II
WITH DOUBLE UP GAME
SUPER FIVE 1000 TIMES
BONANZA

リアルな感覚が、人気のキメテ！
本物のサイコロが、機械内部で転がり、ゲームが進行。実戦さながらのリアルなゲーム感覚がプレイヤーをとらえます！

100％メカニックの満足感！
サイコロの動作は100％メカニカル。当たりの確率、等を予め調節することは不可能です。プレイヤーにとって有利なこの条件が本物のスリルを生み、安定した人気を持続させます。

本物へのこだわりが、ファンを掴む！
本機に使用の5個のサイコロは、ラスベガスのカジノでも使われているネバダゲーミングボード公認のモノ。徹底したこだわりが本物の楽しさを演出します。

●サイズ：H 1,245㎜×W 590㎜×D 480㎜
●重量：120㎏

■開発・製造元：ボナンザエンタープライゼズリミテッド

HA ヒルサイドアミューズメント
〒231 横浜市中区山手町9丁目3番地
TEL 045-681-3110／FAX 045-662-3550

有限会社 ステファノ
〒220-91 横浜市西区中央1丁目29番地3
TEL 045-324-1511／FAX 045-324-1597

第13回健全娯楽営業推進委員会
ビデオ麻雀への対応で緊急開催

11月2日、第13回健全娯楽営業推進委員会（峯久委員長）が開催された。（新大阪・ワシントンホテル、午後1時～4時、出席者・委員5名、梅原会長、森常務、オブザーバー・日本物産㈱手嶋氏）

1、開催主旨の説明

同委員会は「ビデオ麻雀の取扱い」につき緊急に開かれたもので、峯委員長より「最近は特に『青少年の健全育成上好ましくないビデオソフトの取扱いについては、各業界団体として充分な配慮のもと社会環境の整備に積極的に取組んで頂きたい』との要望が青少年育成関係機関より出されている。先頃日本物産より販売されたビデオ麻雀の映像につき、『卑猥性が高く、営業に使用して問題ないか』との問い合わせが、発売直後の2日間（10月16日、17日）で8件もあった。これにつき10月18日、日本物産の手嶋氏と青少年の健全育成の立場から話合いを行い、4点の確認を行ったが、当委員会としても重要課題であり、緊急委員会を開催した。現状及び今後の対応につき説明をお願いし、委員各位との意見交換をして頂きたいと思います」と、委員会開催の主旨説明があった。

峯委員長と日本物産㈱手嶋氏との確認事項は次の通り。

①販売先に対し、映像ソフトの内容を問題の無いものと交換する。

②市販のビデオソフトが使用できないように改造する。

③第2ロット以降からは前①～②項の仕様で製造販売する。

④出荷したものについては、早急にビデオソフト及びデッキの交換をして業界に迷惑にならないようにする。

2、現状及び今後の対応についての説明

峯委員長との確認事項をもとに、各委員の質問を受け手嶋氏より現状及び今後の対応につき説明が行われた。要旨は次の通り。

①ビデオ麻雀第1作は10月2日頃よりロケテストとして出し、10月16日より販売出荷。10月26日に出荷完了した。峯委員長との話合いで『第2ロット』と言ったのは『第2作』の意味で、そのため10月18日以降も出荷された。

②第1作の製造に当り、十分注意して映像表現規制項目を作りソフト製作を依頼したが、イラスト表現と違いビデオによる生映像のため、想像以上に卑猥性が感じられる傾向にある。

又、ビデオデッキについても、当初オリジナルソフト以外使用できない様にしたつもりが、簡単に市販ソフトが使用できる様に改造できてしまう。市場でこうした問題が生じる予感がなかった。

③第2作については、映像内容の問題のないソフト製作を進めている。特殊な機能をもたせたオリジナルなものとし、ビデオデッキも市販のソフトが使用できない機構にし、12月より販売の予定。

日本物産としては、機械販売と共に、ソフトは消耗品として順次新ソフトを製作・販売するのが目的であり、オリジナルソフトでなければ使用できないものに、又映像内容も市場で問題の生じないものを製作する様十分注意する。

④峯委員長との確認事項中、第1作の出荷分を早急に第2作仕様のソフト及びデッキと交換する――については、ディストリビューター等よりの販売先は確認できるので作業としてはできるが、有償交換であること、仕入先で第2作仕様のソフト及びデッキとの交換を拒絶された場合、第1作の仕様（ソフトはダビング使用可能）及び市販ソフトで使用される状況が改善されない問題が残る。（JAMMA委員会においても指摘されている）

⑤最近、麻雀ゲーム等の画面表示で卑猥と思われる表現が多くなっているが、JAMMAではアウトサイダーの規制が困難な状況である。

これらの機械が行政当局より取締り対象となっては、メーカー、オペレーター共大きな影響を受けるため、対象のメーカーを集めて自主規制の話合いをすることをJAMMAに提案したが、対象メーカーがアウトサイダーであるため、参集の見込みがないことで取り上げられなかった。

3、委員会よりの要望

現状及び今後への対応につき質疑応答があった後、各委員より次のことが要望された。

①メーカーとしては、第1作仕様の出荷機械のデッキを第2作仕様のものと「無償」で交換することで仕入先の交換も容易になり、峯委員長との確認事項も実行でき、また順次製作するオリジナルソフトの継続販売という目的にも叶うことではないか。

②第2作ソフト以降の製作ソフトの販売について、当委員会に事前開示することに協力してもらえないか。（了承）

③問題となっている第1作のソフト及びデッキの第2作との交換については、業界健全化の観点から最大の努力を願いたい。（手嶋氏より、社に持ち帰りよく相談するとの返答があり、ここで同氏は退席）

4、委員会としての対応

当面は手嶋氏の説明による第2作の内容及び第1作出荷分に対する交換状況を見守ることになった。

5、今後の委員会活動

今日までの委員会活動を踏まえて審議の結果、当面する問題への対応も必要であるが、AOUの立場からの各種自主規制事項の検討を、早急に進めることになった。

AOU（全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会）だより

AOU'90エキスポ（2/27、2/28）事前説明会を開催（11月7日）

11月7日、午後3時より「AOU'90アミューズメントエキスポ」の開催に伴なう「事前説明会」が開催された。（新宿NSビル）

これは過去4回、◎会場は「新宿NSビル、地下展示場」、◎出展対象業者は「国内・海外のアミューズメントマシン関連機器取扱業者」――として開催してきたが、今回は、◎会場を「日本コンベンションセンター」（通称・幕張メッセ）とすると共に、◎出展資格が「AOUの関連業者賛助会員」であること――になったため、事前に出展対象者への衆知徹底を図る目的で開催されたもの。あわせて、「AOU関連業者賛助会員」への入会が要請された。

池袋
上野
新宿
市ケ谷
東京
品川
浜松町
有楽町
京成電鉄
京成津田沼
京成幕張
車５分
JR総武線
西船橋駅
幕張本郷
車10分
営団地下鉄有楽町線
JR武蔵野線
京葉線
南船橋
海浜幕張
徒歩3分
営団地下鉄有楽町線
新木場（乗換）
モノレール
日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

会場は「幕張メッセ」 出展資格は「AOU関連業者賛助会員」

「開催のご案内」では、次の様にアピールされている。（要旨）

「今までの会場では手狭となり、出展各社及び来場者に多くのご迷惑をおかけしていましたが、今回は会場も広く（約2・7倍）余裕をもってご出展頂ける様になりました。なお、今回より出展の資格を、AOU賛助会員制度の「関連業者賛助会員」に限定されることになりました。AOUの事業にご理解ご援助賜わり、「関連業者賛助会員として積極的なご出展を重ねてお願い申し上げます」

以下、「出展のご案内」より抜粋。

1、名称・AOU1990アミューズメント・エキスポ

2、テーマ・明るい運営・愛される娯楽

3、会期・平成元年2月27日(火)、28日(水)（午前10時～午後5時）

4、会場・日本コンベンションセンター（通称・幕張メッセ）
所在地・千葉市中瀬2丁目

5、主催・全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会

6、出展資格・国内・国外のアミューズメントマシン及び関連機器・物品の取扱業者で、AOUの「関連業者賛助会員」であること。

「賛助会員」のお申込は、AOU事務局までお問い合せ下さい。

◎展示場構成・会場スペース・6750m²
・出展小間予定数・340

◎申込期限・平成元年1月12日(金)までに事務局必着のこと

エキスポ賛助会員は出展小間数による段階制

AOUエキスポの出展資格は「関連業者賛助会員」であること、となったが、これは「アミューズメントマシン及び関連機器・部品・景品等の製造又は販売並びに関連事業を行う者」が対象となっており、年会費は10万円。（入会金不要）AOU主催の展示会への出展資格、及びAOU総会への出席資格を得る。（議決権はない）

エキスポへの出展に当っては、出展小間数に対し、次の「エキスポ賛助会費」（出展料相当）の納入が必要となる。

出展小間数	1小間当り賛助会費
◎4小間以上の場合	140,000円
◎3小間の場合	125,000円
◎2小間の場合	115,000円
◎1小間の場合	90,000円

右の様に出展小間数により4段階の1小間当り賛助会費が定められている。これは年会費として10万円が納められていることを考慮し、小規模な出展者に対するトータルな負担を軽減し、1小間当りの負担額を平準化するためにとられた措置。

2日目には「一般入場券」を発売

AOUエキスポの会場内への入場は、次のいずれかによります。

①招待券（AOU傘下オペレーター1社に、2枚 各会員団体に配布）

②出展者カード（出展者に1小間当り2枚配布します。

③優待入場券（1枚500円。出展者・AOU傘下オペレーター及び業界関係者に前売りします）

・優待入場券は会場では販売致しません。

・購入者に限り、ショー閉会後所定の期日までに未使用分を事務局にご送付頂ければ、1枚300円で引取精算致します。

④一般入場券（1枚千円。開催2日目のみとし、会場にて販売）

◎一般入場券以外の各券は、2日間有効。

事務局移転のお知らせ

AOUの事務局が11月20日より次の通り移転します。

◆開設日・平成元年11月20日
◆住　所・〒101東京都千代田区神田佐久間河岸91
リバーサイドトナカイビル503号
◆TEL・03（866）9371
◆FAX・03（866）9389

北海道

理事会を開催(10月11日)
AOU法人化対応検討

北海道アミューズメント・オペレーター協会(田中亀雄会長)は10月11日、理事会を開催。(北海道会館、出席者・7名)

同理事会では、AOUの第19回理事会での議決をうけ、AOUが法人化された場合、協会加盟する方向で話し合いが行われた。

東北

東北・北海道合同ブロック会議を開催(10月24日)

10月24日、東北・北海道合同ブロック会議が開催された。(仙台市リゾートホテル・グリーングリーン、午後2時~5時半、出席者・4県15名、AOU梅原会長)

同ブロック会議では、開催地である宮城県協・佐久間正則会長の挨拶、AOU梅原靖三会長の挨拶、出席者全員の自己紹介が行なわれた後、開催地協会の佐久間会長を議長に選出。梅原会長によるAOUの現状報告と予定を受け、次の議題で審議が行なわれた。

1、AOU社団法人設立の件
2、AOU社団法人設立後に発足する地区協議会の会長、副会長の選任の件
3、賛助会員入会推薦の件
4、その他

尚、会議終了後、7時より懇親会を開催。翌25日には西仙台C・Cで親睦ゴルフコンペを開催した。

東日本

AOU東日本研究会
千葉県で開催(11/15)

東日本の各都道県協会の正副会長を中心とした懇親会が11月15日、千葉県で開催された。(鴨川グランドホテル、参加者23名)

同懇親会は昨年7月に群馬県伊香保温泉で開催され、今年は千葉県協が開催幹事県となっていたもの。

15日午後4時半より、幹事県協の山田茂雄会長の議長により会議を開催。

◎AOU活動について

現近のAOUの活動状況につき、まず、東京都協・駒井徳造会長(AOU副会長)より、①法人化推進、②賛助会員制度導入、③'90AOUエキスポ——について説明。

更に、森武美常務理事より11月28日に開催の第4回通常総会・懇親会(於・岡山)の件、12月20日より事務局を移転——につき説明が行われた。

◎県協会の組織拡大強化策について

千葉県協より提議され、各協会の現状報告をもとに討議が行われた。

各県の一致した意見としては、会員が気軽に集まれる機会を多く持つことが必要。そうした積み重ねの中から地域運動を発展させることが、非会員の入会を促進する環境づくりともなる。ということであった。

尚、AOU森常務より、全国の各会員協会に見られる特徴として、①地域博等への協会参加を通じた活性化と組織強化、②大阪府、鹿児島県等に於る行政との協力による組織の拡大・強化が報告された。

◎懇親会の名称

同懇親会の名称が不統一であることが指摘され、協議の結果「AOU東日本研究会」と決定した。

◎次回開催地について

来年度開催の幹事県について、茨城県と決定した。(日時、場所は未定)

◆午後6時半からは懇親宴会を開催。翌16日には親睦ゴルフコンペが開催された。

AOU東日本研究会・懇親会(11月15日)

栃木県

第12回ゴルフコンペ 12月7日に開催の予定

栃木県健全娯楽業協会(入江昭造会長)は、第12回忘年ゴルフコンペを、12月7日に小山C・Cで開催の予定。

群馬県

理事会を開催(10月12日)
メダルの扱い等を協議

群馬県健全娯楽業協会(吉村敬一郎会長)は10月12日、理事会を開催。(於・事務局、出席者・15名)

同理事会では、メダルの扱いについて協議。最大ペイアウト数の上限設定につき検討した他、景品なみに慎重に取扱うこと、経費処理等で足並みを揃えることを話し合った。

尚、忘年会は12月5日~6日、伊香保グランドホテルで開催の予定。

埼玉県

第6回理事長杯親睦ゴルフコンペを開催(10月12日)

埼玉娯楽業者協同組合(佐藤信理事長)は10月12日、同協組第6回理事長杯親睦ゴルフコンペを開催。(栃木県・太平台C・C)

優勝はマイコン機器㈲菅原氏(47・44)、準優勝は㈲埼玉マルチサービス黒沢氏(51・47)であった。プレー後のパーティでは活発な情報交換が行われ、有意義なコンペとなった。次の第7回理事長杯は忘年会翌日の12月14日に予定されている。

尚、当日は茨城県協・大野圭一氏より寄附があった。

新潟県

第10回総会を開催（10月23日）AOU加入を理事会に一任

新潟県アミューズメントオペレーター組合（石川忠太理事長）は10月23日、第10回総会を開催。（新潟第一ホテル、午後2時30分、出席10社、委任状出席5社）

同総会には、県民生部婦人青少年課担当官、AOU梅原靖三会長が来賓として出席。通例総会議案を承認した他、未加入者への加入促進、AOUへの加入等につき検討が行われた。

AOUへの加入については、来賓の梅原会長よりAOUの法人化推進経過報告も含めた説明を受けて検討されたが、全国規模の活動への参画気運も高まり、理事会に一任することとなった。

尚、引き続き4時30分より懇親会が開催された。

長野県

理事会を開催（10月12日）総会は11月21日の予定

長野県アミューズメントオペレーター組合（竹村武理事長）は10月12日、理事会を開催。（長野市文化会館、出席者・13名）

同理事会では、総会（11月21日～22日、上山田「信州観光ホテル」、県警防犯課・中島課長講演を予定）の議題や、県よりの「カラオケ業者の組合設立の指導を」との要請につき検討を行った。

尚、理事会後、同じく長野市文化会館で開催された第1回長野県防犯県民大会に組合員20名が参加した。

静岡県

韓国ロッテワールド研修旅行に27名（10/20～10/24）

静岡県アミューズメント協会（曽我榮蔵会長）は10月20日～24日、韓国ロッテワールドへの海外研修旅行を実施した。（参加者・27名）

同研修旅行は月例会を兼ねたもので、研修と親睦に大きな成果が得られた。

山梨県

例会を開催（10月26日）メダルの預り枚数等を検討

山梨県アミューズメントオペレーター協会（畑晴夫会長）は10月26日、例会を開催。（ステーキ宮、出席者・5名）

同例会では、メダルの預り枚数等を検討し、1日1千枚の上限設定を決めた他、AOUの法人化につき話し合った。

岐阜県

法人化AOUへの参加を否決。文書総会で最終結論となる（理事会）

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（真鍋功会長）は10月18日、第5回理事会を開催。（事務局、出席7名）

同理事会では、AOUの社団法人化決定（9月26日、第19回理事会）に伴い、新組織となった場合のAOUに会員として参加すべきか否かにつき、審議を行った。

議論百出したが、無記名投票による採決の結果、◎引き続き参加すべきが2票、◎参加する必要はないが4票――となった。

然し、本件については、総会審議事項として全会員の意思を確認すべき案件であることから、臨時総会の開催が困難なため、文書総会の形式で会員の意志を確認し、その回答結果を同協会の最終結論とすることになった。

文書総会を実施 法人化AOUに参加を決定

第5回理事会の結論に伴い、10月19日付で全会員に「AOUの社団法人化による新組織に引き続き会員として参加することの可否」につき、葉書回答（無記名）で意見が求められた。（45名に発送）

その結果、23通の返信があり、◎参加した方がよい（11通）◎不参加の方がよい（10通）◎無回答（2通）となり、社団法人化した場合にも引き続きAOUに会員として参加することになった。

第6回理事会（11月10日）法人化AOUの役員候補に牧勳理事

11月10日、第6回理事会を開催。（事務局、午後1時半～3時、出席者・8名）

AOUが法人化された場合の同協会からの役員候補選出を協議、1年交代の任期で最初の候補者として牧勳理事を選任した。

また、来期より会費自己負担による忘年会（又は新年宴会、名刺交換会等）を開催の方向で検討することとなった。

愛知県

第1回技術講習会（10月11日）
第2回技術講習会（11月17日）

愛知県ゲーム機オペレーター協会（加藤駿介会長）は11月17日、第2回技術講習会を開催する。（名古屋サンプラザ、午後1時～5時）

同講習会は10月11日の第1回（講師・山田副会長、「スイッチングレギュレーターとテレビモニターの修膳方法」出席者・27名）に続くもので、講習内容は次の通り。（無料）

◎テスターの取り扱いとトランジスターについて

◎レギュレーターの内部の説明と不審点の質疑応答

◎レギュレーターの修理実習

尚、12月6日、年末恒例の親睦忘年会を予定している。（名古屋国際ホテル）

県カラオケボックス協会（仮称）設立準備委員会発足（11/9）

11月9日、メーカー5社の呼び掛けで「県カラオケボックス協会」（仮称）の設立準備委員会の発会式が行われた。（名古屋市・桜華会館、約70名）来春4月の設立を目指す。

大阪府

事務局開設、事務局長・今西氏、新年互例会は1月6日（理事会11/1）

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（梅原靖三会長）は11月1日、第31回理事会を開催。（東阪急ビル8F、出席者・16名）

1、OAO事務局開設

開設を承認。同時に事務局長として、アイレム㈱社員・今西徹氏の出向を承認。

◎開設日・12月1日

◎住所・〒541大阪市中央区久太郎町1丁目2番16号、三星中央別館7F、706号室

☎263 1381、FAX263 1383

2、佐原理事辞任届けの件

辞任を了承。後任には岸田晴行氏（朝日商会）の推薦があり、次回理事会で紹介。

3、AOU代議員選任の件

土井理事の選任を了承。

4、次回ショー開催の件

主催はAOUだが開催地としてショー委員会（仮称）を設置。高嶋ショー委員長の就任を要請、次回のみで了承。

大阪府協・第31回理事会（11月1日）

5、AOU社団法人申請についての報告

（略）

6、新年互例会の件

◎1月6日午後6時～8時

◎東洋ホテル「大淀の間」

◎1人・1万2千円

7、年末年始営業時間延長の陳情の報告（好意的な感触）

8、会費改訂について

引上げを前提に次回に討議。

9、年末懇親理事会の件

12月6日に開催。場所未定。

10、青少年のための委員会（委員長）選任。

岡本理事に決定。

兵庫県

「AV麻雀」の使用中止を決議（理事会11/9）

兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会（河合久雄会長）は11月9日、理事会を開催。（神戸・山田屋）

同理事会では来期の事業計画等につき審議が行われた。

更に、最近発売の「AV麻雀」がビデオソフトを交換して使用されている件につき、同協会としての対応を協議。

その結果、「これらの使用は社会の公序良俗に反するものであり、特に、顧客である青少年に悪影響を与え、社会的な問題に発展するおそれもあり、その場合の業界のイメージダウンは、はかりしれない」との結論に達し、翌10日付で、会員に「私どもとしましては『AV麻雀』の使用は中止するとの申し合わせをしましたので、各位におかれましてもその点にご留意いただきますようお願い申し上げる次第です」との「お知らせとお願い」を発送した。

岡山県

AOU懇親会、メルヘンスポーツフェア等で理事会を開催（10/16）

岡山県アミューズメントマシン・オペレーター協会（松田次雄会長）は10月16日、理事会を開催。（事務局、出席者・9名）

①AOU懇親会について

11月28日に新松之江・雅亭で開催予定。

②メルヘンスポーツフェア参加について

岡山市制100周年記念の標題フェアに出展参加。（11/3～11/5）

③食と緑の博覧会について

来年3月16日～4月17日開催の「笠岡・食と緑の博覧会」（約700坪のプレイランド運営を決定している）につき検討を行った。

OAMO第4回ゴルフコンペ川副会長が優勝（10月27日）

10月27日、OAMO第4回ゴルフコンペが開催された。（倉敷C・C、参加11名）

1位は川博久氏（㈲エスビー津山）、2位は岡本氏（アミューズメント岡山）、3位は仲邑氏（㈲アマックス）

広島県

AOU法人化等で役員会を開催（10/25）

県別協会だより

広島県アミューズメントオペレーター協会は10月25日、役員会を開催。（事務局）
①AOU法人化の経過報告
②暴走族追放ポスターの配布方法について
③青少年育成研修会への参加人員について

四国

四国4県正副会長会議を開催（10月16日）

10月16日、四国4県の正副会長会議が開催された。（高知市・司）

同会議にはAOUより森常務理事が出席。AOUの法人化等を含めAOU活動につき説明を行った。

尚、翌17日にはゴルフコンペを開催、親睦を深めた。（土佐C・C）

大分県

通常総会を開催（10月12日） ゲーム機寄贈等を承認

大分県健全娯楽業協会（石橋信昭会長）は10月12日、通常総会を開催。（割烹「ふぐ大将」都町店、午後5時30分、出席者・8社9名）通例総会議案を承認したが、来年度事業計画の要旨は次の通り。

①福祉団体へのゲーム機寄贈
寄贈先を選定すると共に、相手先の意向を打診し、是非とあれば協会でゲーム機を買い取り寄贈する。その場合、最低1年間のメンテナンス保障を含めての買い取りとする。

②新規会員の加入増強
文書による加入促進を含め積極的に取り組むことを承認。

③AOUの法人化について
メリット、デメリット等につき不明な点もあるが、マイナスはなく、同協会として反対はしない方針。

④全国防犯運動への協賛
お金の使い方等ちょっと不審な子供等への「声掛け運動」を従業員が積極的に推進。

宮崎県

総会は11月13日に開催 青少年補導に関する情報交換会に出席（10/26）

宮崎県健全娯楽業協会（有坂順三会長）は11月13日、第5回通常総会を開催する。（割烹・高千穂、午後3時）

尚、10月26日には県の青少年補導に関する情報交換会に出席。（宮崎市中央公民館）ゲームセンターでの青少年補導の現状等につき、報告を行った。

「県カラオケボックス防犯協会」設立総会を11月16日開催

宮崎県協では県内のカラオケボックス業者の団体を同県協内に設立するか、独自として設立するか検討をすすめてきたが、10月23日に代表発起人会を開催。「宮崎県カラオケボックス防犯協会」設立総会を11月16日に開催することを決定した。

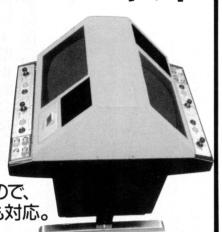
会長には宮崎県協前会長・原田福一氏（南大鵬物産㈱）副会長には現会長・有坂順三氏（有アリサカ）が就任する予定となっている。

VS
コンバージョンキット

●配線は従来のままでOK!
●いつでも、VS筐体になるので、ニューゲームにも対応。

ニューW筐体

使い易さ重視の気配り設計。

〔サイズ〕H 650～750×W 980×D 560(m/m)

¥150,000 ¥165,000 ¥175,000

(サンヨー20吋モニター)(飯山18吋モニター)(ナナオ、東映18吋モニター)

いつの時代も、ゲームは共立!

相互干渉防止装置
KC-2

ツイン筐体の画面のブレを、パーフェクトに解消!!

■実用新案申請中

14インチカウンター筐体

評判です

共立オリジナル

●金庫の開閉が背面から出来ます。
●金庫は100円玉で4000枚収容のタップリサイズ。
●パネルは各種あり。

〔サイズ〕
H 435×W 420×D 480(m/m)

¥105,000

創造と技術で未来を創る
〈電子応用機械器具製造事業登録 No. 東・第4722号〉
有限会社 共立工業
〒223 神奈川県横浜市港北区新羽町661
TEL 045(542)6188(代)
FAX 045(542)6015

振込先
横浜信用金庫大倉山支店
当座7956 (有)共立工業
城南信用金庫新横浜支店
当座046018 (有)共立工業

ファミコンRPG「摩陀羅」発表会盛大に

コナミ㈱

コナミ㈱は十一月七日、東京のホテル・オークラにおいて、ファミリーコンピュータ用ソフトの新作「摩陀羅」の発表会を盛大に催した。

その中で、同社は発表に至るまでの背景ならびに経緯を次のように語った。

「『コナミから、本格的ロールプレイングゲームのファミコンソフトを』というユーザーの皆さんからの圧倒的なご要望の声にお応えして、満を持して開発に取り組んだ意欲作、それが『摩陀羅』である。構想は、実に2年がかり、開発に当たっては、今まで数々の大ヒット作を手掛けたスタッフを開発チームに起用。『コナミがRPGを創ると、こうなる』という意気込みで開発を進めた。今や最もポピュラーなゲームジャンルの一つとなったロールプレイングだが、幅広いユーザー層に楽しんで頂ける『コマンド選択タイプ』を採用しながら、かつてない新機軸の数々を導入し、従来の平坦なRPGとは一線を画すシステムを構築した」。

新発売の「摩陀羅」は、田島昭宇氏のコミックを原作としており、現在〝マル勝ファミコン〟誌（角川書店発行）に好評連載中。意表をついた展開と、登場キャラクターを読者から募集するなどの話題性と相まって、ファミコン・ユーザーの間では既に人気を博している。発売予定日は来年四月、予定価格は八五〇〇円（税別）。

なお、同社ではゲームソフトのみならず、コミック、CDなどと連動させるとともに、TVコマーシャル、雑誌広告などの打ち出しによって浸透度を高めていきたいとしている。

「グラディウスⅢ」「つるりんくん」の発表会も

コナミ㈱はこのほど、大阪、東京、札幌、福岡の四会場で、「グラディウスⅢ」「つるりんくん」の新作発表会を開催した。

第一作発売以来、好評を得ているグラディウスシリーズの第三弾がこの「グラディウスⅢ」。今回は〝伝説から神話へ〟をテーマに掲げ、グラフィック、サウンド、ゲームシステムなどそれぞれにレベルアップした内容となっている。発売予定日はドーミーHV筐体セット（OP価格・44万6千円）が十二月七日、PCB（15万8千円）が十二月十八日。

一方、「つるりんくん」は14インチモニターを使用した小型SCプライズマシンとして展開。商品的にはコミカルでかわいらしい絵で、子供受けする内容となっている。また、景品はφ46タマゴ型カプセル払い出し専用となっているほか、その払い出し確率は四段階に設定できるとしている。

セガ社、銀行にメガドライブ納入

㈱セガ・エンタープライゼスは、ホームバンキングシステムの端末用に同社の家庭用ゲーム機「メガドライブ」を兵庫銀行に百五十台納入した。

このシステム「SEGAメガアンサー」は、各家庭の端末機（メガドライブ）にモデムを取りつけて電話回線に接続し、銀行の電算室との間で残高照会、出入金明細照会、振り込み、振り替えなどのデータのやりとりを行うもの。メガドライブは16ビットCPUを搭載しているため、口座名を漢字で入力できるほか、処理速度も速い。

セガ社では、メガドライブを使用した各種ビジネスを今後も拡大していく構えで、ホームショッピングや各種予約など幅広い用途で提携先を求めている。

ナビス産業 大阪営業所を新規オープン

ディストリビューター、オペレーターとして知られているナビス産業㈱（吉村恒次郎社長）では、このほど、業務拡張、顧客サービスの一層の充実のため、左記に大阪営業所を新設オープンした。

新設にあたり、吉村社長は次のように語っている。

「従来の本社は郊外にあったので、なにかと不便で、お客様サービスにも不充分なところがあった。それで今回大阪の中心地に新事務所をオープンした。

業況はきびしいものがあるが、業務の拡大、充実にも今後、力を入れていきたいと考えている。

これでみなさんにも事務所に気軽に立ち寄っていただけるのではと期待している。」

●大阪営業所
大阪市浪速区桜川一丁目一番28号
三宝ビル2階
TEL・06（561）9863（代表）

●本社
大阪府堺市八田西町2丁21－16
TEL・0722（78）2909
FAX・0722（27）0736

ジョイランドタイトー 北区優良店に表彰
—大阪優良店コンクール—

大阪市市制百周年記念、大阪優良店コンクールにて、ジョイランドタイトー（大阪市北区天神橋六、石村哲男代表）がこのたび北区優良店舗の表彰をうけた。同店は先の九月八日に大阪優良店舗コンクール北区臨店審査委員会において審査の結果、優良賞を受賞することが決定。それをうけて、十月二十五日に、北区民センターにて表彰式（写真）があったもの。

ジョイランドタイトー 天六店

大レ協 10月例会開催

大阪レジャー機器協同組合、十月例会が十月二十三日、森ノ宮青少年会館で開催された。内容はAOUの社団法人化にともなう、賛助会員への入会呼びかけ、今後の活動姿勢の確認、AOU解散と同時に㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会が新発足することなどが発表された。

また、OAO正副会議の報告、年末融資の手続き確認、十一月に予定される韓国、ロッテワールド視察旅行についても質疑応答がなされた。十月に開催されたAMショー関連では、メーカーの参加もあり、今後発売が予定されている新製品についても、活発な情報交換、質疑応答が続いた。

最後にマージャンビデオや、ゲーム用景品などの事例から、業界の健全なあり方を再確認し業界良質化を誓い合った。

大レ協10月例会

住所変更

㈱フェイス
営業・販売・貿易・経理部が移転
〒164 東京都中野区弥生町二—二六—二
第2Kビル
TEL ○三（二二九）一一○一
FAX ○三（二二九）三五五五
本社
〒164 東京都中野区弥生町一—九—八
TEL ○三（三七二）七四一一

㈱アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂三—一
TEL ○三（二三五）七八○一
FAX ○三（二三五）七八○四
（TEL、FAX従来通り）

ミクマ産業㈱
〒540 大阪市中央区農人橋二—四—一八
ネイリングセンタービル九○一
TEL ○六（九四六）一三三三
FAX ○六（九四六）一三三一

㈱東洋電子
〒532 大阪市淀川区木川東四—五—三
長谷興産新大阪ビル六○二
TEL ○六（三○○）一三三一
FAX ○六（三○○）一一一二

㈱エムアンドエムマーケティング
〒167 東京都杉並区清水一—八—四
東亜ビル二F
TEL ○三（三九二）二五二一
FAX ○三（三九二）二五五○

大阪レジャー機器協同組合

韓国視察旅行

(11/6〜11/9)

ロッテワールド内部

大阪レジャー機器協同組合（田中熊雄理事長）は11月6日〜9日、韓国視察旅行を実施。組合員等12名が参加した。視察のメインは今年7月にオープンしたロッテワールドの屋内テーマパーク「ロッテワールドアドベンチャー」。（ソウル市松坂区蚕室洞40の1）

自然光をとり入れる高さ74mの全天候型ドームに包まれたテーマパークは、施設全体の地上部3層（一部4層）で構成されている。多層構造の内部には、コースター、モノレール等の動的な大型施設をはじめ、吹き抜けの周囲に各種劇場、遊戯施設、ショッピング施設が配され、一日では遊びきれないほどの密度だ。

このテーマパークを囲み、ホテル、デパート、スポーツ施設が分離することなく、全体として一つの集合施設となる様に構成されていた。現在、屋外のテーマパークはまだ建設中で、来春オープンの予定だが、全館が完成すれば、宿泊、ショッピング施設をそなえた総合レジャーランドが完成することになる。

この他、韓国の秋葉原といわれる清渓川の世運商街にある電気機器販売店街を訪問。韓国ゲーム機メーカー・販社の現況を視察した。

「小銭メイト」新発売

三共音機㈱と㈲フジワラが共同開発

小銭専用逆両替機というユニークなマシンが登場する。

これは㈲フジワラと三共音機㈱二社の共同開発で新展開されるもので、一円玉五円玉で十円玉一枚に両替するという画期的なマシンだ。また、①釣り銭用一円、五円玉集めにも便利②小型で設置スペースをあまり取らない③店内用のサービス備品として、小銭を持つ御客様に大変喜ばれる——なども訴求点としている。

なお、ネーミングは「小銭メイト」・KM−15（実用新案出願中）。

組織変更・人事異動

㈱ナムコ

㈱ナムコは十一月一日付をもって、組織変更ならびに人事異動を次の通り実施した。

〔組織変更〕

(1)業務用ゲーム機開発担当部署を一元的組織として、整理統合し強化を図るため、開発一部および開発三部を統合し、開発一部とする。

〔人事異動〕（ ）内旧職、敬称略。

▽常務取締役管理担当兼経理部長（常務取締役管理担当）＝川上国雄、▽取締役販売担当代理兼外国事業部長（取締役販売部長兼外国事業部長）＝市瀬龍雄、▽取締役開発担当代理兼開発技術部長（取締役開発技術部長兼技術課長）＝中村繁一、▽取締役社長室長（取締役経理部長）＝大塚毅、▽取締役開発一部長（取締役開発一部長兼開発三部長）＝澤野和則、▽販売部長（社長室秘書課長）＝猿川昭義、▽社長室広報センター課長兼秘書課長（社長室広報センター課長）＝河井勉、▽開発一部課長（開発三部課長）＝大杉章、▽開発一部課長（開発三部課長）＝田城幸一、▽開発一部課長代理（開発三部課長代理）＝山田正孝、▽開発一部課長代理（開発三部課長代理）＝中馬義明、▽開発技術部技術課長（開発技術部技術課係長）＝小川徹。

(株)テクノスジャパン

木戸真理子さん、磯辺 直子さん
(写真右)　(写真左)

Mademoiselle
わが社のマドモアゼル

イギリス生まれで、お母さんはドイツ人という木戸さんはいわゆるバイリンギャル。会社では、開発アシスタントの他、通訳も担当している。カラオケが大好きで、飲みに行けば最後は必ずカラオケという彼女。18番はアンルイスの「美人薄命」とか。そういえば、ちょっとアンルイスに似ていると思いませんか?

入社2年、販売・営業部門のマドンナ、磯辺さんもご覧の通りの超美人。お酒はかなりいけるそうで、ビール→日本酒→ビールでしめるのが好きというなかなかのこだわり派。理想の男性像は「やさしくて、頼りになる人。三上博史や加藤昌也タイプが好き」とのこと。男性読者のため息が聞こえてきそうです。

編集後記

▼労働問題を特集しましたが、良い人材が集まるかどうかは要するに経営者の考え方ひとつなのです。「何のために会社を経営しているのか?」を自問自答してみて下さい。自分自身の利益のためであれば、余り良い人は集まって来ないでしょう。当り前のことです。従業員みんなの利益のためであれば、結構良い人が集まりますが、それだけでは本当に優秀な人は逃げていってしまうでしょう。やはりそこには、「地域社会の繁栄に貢献するため」だとか、もっと大層な言い方をすると「人類の幸福のため」だとかいった視点が必要になってくるわけです。この業界の問題点として「従業員が仕事に誇りを持っていない」といったことがしばしば指摘されますが、その前に経営者はどのような姿勢を示してきたのか、また自分の考え方を従業員に理解して貰う努力をしてきたのか振り返ってみて下さい。

月刊コインジャーナル12月号
VOL.14・NO.168

発行・編集=小林 一郎
発行所　株式会社 コインジャーナル
本　社　大阪市北区兎我野町9-23
聚楽ビル503
☎06(315)7739 FAX06-315-8075
東京支社　東京都渋谷区道玄坂1-17-9
ヴェラハイツ道玄坂601
☎03(477)2250 FAX03-770-6053
印　刷　ナニワ印刷株式会社
発行日　平成元年11月30日
購読料　1部　1,240円(税込)
年間　14,400円(税・郵送料込)

両替機もメダル貸機も これからは台間設置で売上アップ!

パチンコホールでは、玉貸機もメダル貸機も台間機は今や常識

これは、それだけ設備投資をしても売上げ収益アップ(15〜20%)により、十分ペイできると判断された賢明なオーナーの判断により、加速度的に台間機が普及した結果です。ゲームセンターでも、これからは台間機の時代。プレイポイントから、両替・メダル貸機までの距離は短いほど良いのです。オーナーの賢明な御判断をお待ちしております。

スリム・コンパクト・大容量ならYUVO

＊まずは1列からお試し下さい。

TOTAL SAFETY YUVO

大平技研工業㈱

本社工場　岐阜県岐阜市岩井万場44番地　電話0582(41)7491　FAX:0582(41)8491

関工場　岐阜県関市豊岡町3－2　電話0575(24)2101

TOTAL SAFETY YUVO

2人でバトル・同時にバトル・チェリーでバトル!!

CHERRY BATTLE

対面型2人同時プレイタイプ

2Pサイド表示エリア

1Pサイド表示エリア

MainP.C.B ￥158,000

- 2コインセレクターのキャビネットの使用をおすすめします。

※1コインセレクターにもDIP・SWにて対応済!

スーパーセブン

ファイブバー

スーパーバー

※意匠登録申請中

- 2人同時プレイ方式 ※実用新案申請中

2人同時プレイネクストゲーム

Bサイド表示

5 WIN BONUS 540x50 BIG WIN

ODDS 540

CREDIT 1223

LAST 5 DATA

Aサイド表示

- 5枚のカードの内、毎回1～2枚のカードがオープンするラブチャンスタイプ。

チェリーボーナスプレイ

ベルフィーバープレイ

ダブルチェリーボーナスプレイ

1BARフィーバープレイ

- チェリーボーナス(グリーン画面)中の 🍒🍒🍒 でWボーナス(ピンク)!!

株式会社 ダイナ

〒547 大阪市平野区瓜破2-3-48
PHONE 06-707-9268(代)
FAX. 06-708-6743

アップライト・テーブル・大型マスゲームまで1〜32人対応

CHARMY MATCH

スーパーインカムシリーズ、本格派のためのダービー新登場!!

4人用キャビネット(メインボード入り) ＋ 4人用キャビネット(メインボードなし)

8人用として使用する場合のサンプル

〒547 大阪市平野区瓜破2－3－48
PHONE 06－707－9268(代)
FAX. 06－708－6743

〒550 大阪市西区九条南2丁目16番5号
PHONE 06-581-4762
FAX. 06-581-5082

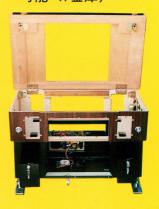
CHARMY MATCH 木目筐体

CHARMY MATCH ホワイト筐体

ダブル筐体

（アンダースチールタイプ）
木目タイプ有

四切タイプ筐体

（4シューター可能 W金庫）

ホワイト筐体

パルオリジナル2本足両切タイプ筐体

〒 95-3947

娯楽遊技機総合商社 Pal
〒550 大阪市西区九条南2丁目16番5号
☎06(581)4762・FAX 06(581)5082

営業時間AM11:00～PM7:30
第3土曜日は定休日です。

振込銀行　大阪市信用金庫西支店
（普）247779

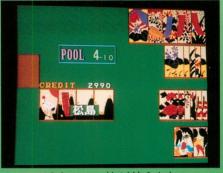
現在ロケテスト中　　近日発売

花鉄砲

花札を超えたニュー花札!!

よりリアルにスリリングにソフト充実
真剣勝負の醍醐味に驚きの声！声！声！

てっぽう役で次のボーナスへいきます。

ボーナス画面

POOL 10点でオニ札が使えます。

企画　沖商電子

CHARMY MATCH 木目筐体

CHARMY MATCH ホワイト筐体

娯楽遊技機総合商社 Pal
〒550 大阪市西区九条南2丁目16番5号
☎06(581)4762・FAX 06(581)5082
営業時間AM11:00〜PM7:30
第3土曜日は定休日です。
振込銀行　大阪市信用金庫西支店
（普）247779

チェリーシリーズ最新ソフト!!

CHERRY BATTLE

ロケテストでは好結果にて発売開始!!

2人同時プレイでダブルインカム
4人用可能

1Pサイド

2Pサイド

新発売

¥158,000

※1コインシューター
　2コインシューター
※スーパーセブン・スーパー BAR・5BAR:意匠登録申請中。
※2人同時プレー:実用新案申請中。

CHARMY MATCH ホワイト筐体

チェリーボーナス2

CHERRY BONUS II

スロットサブボードシリーズ第2弾

¥68,000

娯楽遊技機総合商社 Pal
〒550 大阪市西区九条南2丁目16番5号
☎06(581)4762・FAX 06(581)5082
営業時間AM11:00～PM7:30
第3土曜日は定休日です。
振込銀行　大阪市信用金庫西支店
（普）247779

アップライト・テーブル・大型マスゲームまで1～32人対応！

CHARMY MATCH
チャーミーマッチ

スーパーインカムシリーズ
本格思考のあなたへ
最新ダービーゲーム登場!!

8人用として使用する場合のサンプル

2人でバトル・同時にバトル・チェリーでバトル!!

CHERRY BATTLE
チェリーバトル

手に汗にぎるエキサイトゲーム！面白すぎて、もうやめられない!!

ダブルチェリーボーナスプレイ ●チェリーボーナス（グリーン画面）中の3チェリーラインでWボーナス（ピンク画面）になります！

株式会社 東洋物産 〒545 大阪市阿倍野区阪南町5丁目6番4号 TEL 06-628-2136～8

Lucky 90

動く！キャラクター

- 6種類のFLYERとFLAGが動作で知らせるYOU WIN！
- プロペラ音を響かせて飛ぶヘリコプター ジェット機はマッハサウンドの大迫力‼

遊び心のNEW ODDS

WING独自のSPECIAL ODDSです。

●ヘリのクロスでFEVER CHANCE

●ALL FLYING JOY

●シャトルのクロスでBIG FEVER

★動くキャラクターで楽しさ10倍★

有限会社 三木商事
東京都大田区大森北4−15−14
TEL 03(768)0919 FAX 03(766)6789

有限会社 サトー商事
大阪市東淀川区西淡路1−15−15
TEL 06(324)0051(代) FAX 06(324)0777

ラッキー・ミニ

Mini

これまでにない美しいデザイン(一体成形扉)。

〈サイズ〉 H 350 × W 410 × D 450 m/m

丈夫なモノコックボディ。

新機構コードボックスでスッキリした裏面。

コイン投入口は横入れタイプ。

プレイに便利なインストラクションシール掲示窓。

メンテナンスが簡単な内部機構分離型。

あらゆるロケーションスタイルに合う 便利なオプションユニット!!

WING

販売店

TONICHI SALES COMPANY LIMITED

東日本販売株式会社

〒323 栃木県小山市駅南町6-13-30

TEL 0285-27-6614(代)・6629 FAX 0285-27-9593

台湾代理

樂神電機股份有限公司

台北市延平北路5段244巷21弄9號

TEL(02)811-8106(四線)

AMUSEMENT ONLY
IT'S NEW EXCITING GAME ★★★★★★★★★★
Lucky PRO
好評発売中
ラッキー・プロシステム
業界初
ラスベガス方式採用!!
皆んなでやるからエキサイト!
専用モニター
ラッキー・プロ
1 2 3 4 5 6 …… 16
ゲーム台
接続された台のボーナス点を集計して専用モニター及び各台に表示し、決り役で上がったプレーヤーのみが、全てのボーナス点を獲得することのできるTVゲームでは初のシステムです。尚、ゲーム台は16台まで接続可能。
CASINO
UP TO 97.4% PAYBACK on SLOTS
10X ODDS CRAPS
Ace LOAN CO.
DOUBLE JACKPOT
EVERY 15 MINUTES
Lucky 75
Lucky 55
Lucky 88
Lucky 77
Lucky 89
Lucky 74

NUMBER ONE GAMES

Lucky 21

•Most exciting BLACK JACK.

•The number one popular BINGO game.

•Start the reel with your instinct.

Lucky 75

•This is the hottest one.

Lucky 55

•You can make a win from both sides.

Lucky 85

•You can stop the reel on all seven lines.

Lucky 77

•King of card games.

Lucky 89

•Your chance for super jackpot!

•The number one hit of the year.

Lucky 35

•You can stop & hold the reel!

AMUSEMENT ONLY

総販売元

有限会社 三木商事

東京都大田区大森北4−15−14

TEL 03(768)0919 FAX 03(766)6789

台湾総代理

TAITON

太東電機工業股份有限公司

台北市慶城街24號6樓

TEL (02)718-6301 FAX (02)718-6303

当社よりお買い求めの製品は全て保障証付です。

Lucky 74
●ナンバーワンカードゲーム!!

Lucky 89
●魅力のスーパージャックポットで、更に大人気!!

MARK-V
Lucky 75
●ストップ&オートホールドで、更にエキサイト!!

Lucky 88
●トリプルボーナスで内容、更に充実!!

㈱カシオゲーム製

㈱ジーエム商事製

メダルコーナーの主役、お任(まか)せ下さい!

BETタイプ(メダルタイプ)
麻雀カメラ小僧
●エキサイティングなゲーム運び!!

スコアタイプをベットタイプに改造中 ¥20,000

Lucky 90
●動くキャラクターで楽しさ10倍!!

BETタイプ(其の弐)
麻雀かぐや姫
●麻雀ゲームのロングセラー!!

Lucky 21
●ブラックジャックの決定版!!

㈱太陽自動機製

㈱コトブキ製

当社は消費税は内税で販売致します。

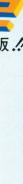
総発売元
有限会社 三木商事
東京都大田区大森北4-15-14
ダイヤハイツ大森1F103
電話 03(768)0919(代)
FAX 03(766)6789

振込先
港信用金庫
大森支店
(普)071978
㈲三木商事

アミューズメントオンリーでご使用下さい。

当社よりお買い求めの製品は全て保障証付です。

小林ひとみ

人気絶頂のビデオギャル

5人の妖精がお相手します。

●プログラムROM・カスタム・ビデオソフトのセット65,000円。

第2・第3弾を発売予定!!

日本物産㈱
㈲三木商事

当社は消費税は内税で販売致します。

謹告

平素は格別のお引き立てを賜り、厚くお礼申し上げます。

このたび弊社が発表しました「AV麻雀・ビデオの妖精」は、㈲三木商事と日本物産㈱の共同研究開発によるビデオデッキを使用したオリジナルの製品であり、この製品に関する一切の権利は弊社が所有しております。

従って、弊社に無断で模倣、又は類似する商品を製造・販売・輸出及びこれらの製品を使用して営業する行為は、著作権法、工業所有権法、不正競争防止法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。

つきましては、これらの行為のないよう充分ご注意を賜り、業界の秩序の維持、健全な発展のため皆様のご協力をお願い申し上げます。

尚、ＴＶゲームにビデオデッキの使用をお考えの方は、弊社まで御一報下さい。

平成元年十月

東京都大田区大森北四丁目一五番一四号
有限会社 三木商事
☎０３(７６８)０９１９

大阪府大阪市北区天神橋一丁目一二番九号
日本物産株式会社
☎０６(３５３)５２１１

AMUSEMENT MACHINE MK MIKI SHOJI CO., LTD.

総発売元
有限会社 三木商事

東京都大田区大森北4－15－14
ダイヤハイツ大森1F103
電話03(768)0919(代)
FAX 03(766)6789

振込先
港信用金庫
大森支店
(普)071978
㈲三木商事

アミューズメントオンリーでご使用下さい。

Satoは信頼のトレードマーク!!

絶賛発売中
Vライン'90
5カード用サブ基板

NEW

謹告

「Vライン'90」は弊社独自の開発によるものであり、従ってこれを無断で模倣及び類似品の製造、販売は不正競争防止法に抵触し弊社の正当な権利を侵害することになります。皆様のご理解、ご協力をお願いいたします。

総合レジャー機器・ソフト開発

Sato 有限会社 サトー商事

〒533 大阪市東淀川区西淡路1-15-15 TEL.06(324)0051(代) FAX.06(324)0777

DOUBLE UP

MODEL : SD-10000/SLH

使用５個真的骰子、揉合最新電子科技及有趣機械動作、提供最高刺激及享受、百玩不厭。

- 除硬幣／代幣外、更可直接收取新台幣100圓、500圓及1,000圓鈔票。
- 全新高級燦爛奪目面板設計。
- 最高及最低押分可隨意調整。
- 與遊戲內容動作完全配合之音響效果。
- 設有開分(KEY-UP)鑰匙開關及硬幣支付按鈕(PAYOUT BUTTON)

超級五梅	500×	五梅	6×
超級四梅	100×	一・二・三・四・五	4×
超級富爾豪斯	40×	四梅	2×
超級三梅	10×	富爾豪斯	2×

H : 1245mm
W : 590mm
D : 480mm
Wt : 120kgs

幸運兌換機

Lucky CHANGER™

MODEC : LC-10000

可收取新台幣100圓、500圓及1,000圓鈔票
兌換硬幣或代幣

適合任何遊戲機場使用
創新「拉巴」(SLOT MACHINE)式外形設計、與閣下之場內裝飾相得益彰

◈額外收入◈

顧客之心理極為微妙、向找換小姐作小額兌換(如100圓、200圓)、難為情會令他們卻步、但他們會毫不猶疑到本機兌換、本来客人是要帶回家的100 圓鈔票會轉而搬家到閣下的口袋！

◈節省開支◈

本機24小時工作永無怨言、一台機器可抵一名員工三班的工作量、每月為閣下節省三名員工的工資。此外、雙薪及紅利本機分文不收！

◈省卻頭痛◈

閣下不會再為請人難及員工管理等等問題而頭痛、再者、本機絶對誠實、永不會在金錢上做手脚、金錢管理上之煩惱亦一掃而空！

可裝載跟美金25¢硬幣同樣大小之硬幣／代幣10,000枚！

H : 1245mm W : 540mm
D : 480mm Wt : 104kgs

寶運企業有限公司
BONANZA ENTERPRISES, LTD.

3-43, 3-Chome, Shin-Yamashita,
Naka-ku, PORT P.O.Box 111,
Yokohama, Japan.
Tel : (045)623-5711 Telex : 47901 WIKIWIKI J
Fax : (045)651-6242

DYNAX INC.
ダイナックス株式会社
17-1, HATTAN NIJUKKENYA
MORIYAMA-KU NAGOYA, JAPAN.
☎052-791-4113 FAX.8152-791-4168

中日本リース株式会社
〒463 名古屋市守山区廿軒家八反17-1N-Lビル1F
TEL.052-791-4111㈹ FAX.052-791-4168

近日発売

じゃんとうき
雀闘記

©1989 DYNAX INC.

W-CRT-101シリーズ 第2弾!

わたしがお相手するわ♡

アイドルと対戦!
上下ダブル画面が大迫力の
超リアルシミュレーション麻雀!!

〈仕 様〉
- MODEL W・CRT-101
- AC100V・130W・50/60Hz
- H1210×L560×D970㎜ W88kg
- 〒95-3551

VIDEO COMPUTER SYSTEM
DYNAX

好評発売中

©1989 DYNAX INC.

WIN THE GAME, AND TAKE PRIVATE PICTURES OF POP-STARS.

SPAC
MAIN BOARD (メインボード)
CREDIT TYPE (メダル制)
WITHIN HOPPER CONTROL
PAY-OUT CIRCUIT
W牌交換、オート・リーチ、壱萬リーチチャンス、
W-BET、Don Den、BYE-BYE、
配牌選択、etc.
(可適用台湾規格)

東北新幹線

紅孔雀

百万石

◆日物メダル筐体他、各社メダル筐体にワンタッチ仕様

販売代理店:㈲アルバ、パイオ産業㈱、㈱ローラートロン

DYNAX INC.
ダイナックス株式会社
17-1, HATTAN NIJUKKENYA
MORIYAMA-KU NAGOYA, JAPAN.
☎052-791-4113 FAX.8152-791-4168

中日本リース株式会社
〒463 名古屋市守山区廿軒家八反17-1N-Lビル1F
TEL.052-791-4111㈹ FAX.052-791-4168

●三光役が出来た時、画面左上に得点が表示されます。これは、W-UPスコアに関係なく得点がもらえます。

「花チャンス」はいままでのイタズラをすべてクリアーしています

（五光，ダブルUP時のアナライザー及びダウンSW）

花合せ六パート２用サブボード

花チャンス

光ダブル中（ニュー親権）に、赤短が出来た。左上にボーナス得点が表示されます。ニュー親権中で得点は倍です。）

機能

- ニュー親権 有りor無し
  （ゲームに上ると次のゲームから配当が倍になります。）
- ボーナスゲーム（花チャンス）有りor無し
- BET・MAX（10or20）切換
- オートスタート切換
- 三光ダブル 有りor無し
  （三光で上るとボーナスゲームが、倍になります。×3回）
- カウンター取付け有りor無し
- 親権有りor無し、親権時のBET・MAX有りor無し
- ㊙?????? 有りor無し

⊙すべてのDIP・SWをOFFにするとまったくノーマルになります。

〔製造元〕PANAC 〔総発売元〕(有)朝日物産　アルバ許諾製品

有限会社 朝日物産
〒535 大阪市旭区新森7－4－32
TEL 06(955)2311／FAX 06(955)2318
振込先 相互信用金庫 守口支店

ASAHI

お待たせ致しました！ 新ロット入荷致しました!!

100円硬貨払出しタイプ

- ▶1000円紙幣 ··· 100円硬貨×10枚
- ▶ 500円硬貨 ··· 100円硬貨×５枚

■ホッパー収容枚数 5000枚

■1000円·500円インカウンター付 ■リセット付

■H600%·W400%·D350%

500円硬貨払出しタイプ

- ▶10000円紙幣 ··· 500円硬貨×20枚
- ▶ 1000円紙幣 ··· 500円硬貨×２枚

■ホッパー収容枚数 4000枚

■1000円インカウンター、500円アウトカウンター付

■リセット付 ■H600%·W400%·D350%

5 CARD GAME WINKLS
ウィンクル

新機能が加わって、ゲームが更に楽しくなった！

♠3·7 FEVER
3&7の絡んだ3K・FH・4Kの役でFEVERと成ります（5回)。
FV中はW－UPを逃しても、その間の獲得点数は加算されます。

◆SUPER·FEVER
SUPERカード（スーパーカード1枚10回、2枚20回、3枚30回）を3枚以上含んだ、FEVERの時SPFVとなり、ノーBETにてPLAYできます。(回数は画面に表示されます。)

◆TURBO-GT
FHにてTURBOとなりノーBET、PLAYできます。
BET５枚以上で、GT全てのオッズが倍になります。

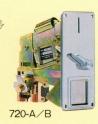
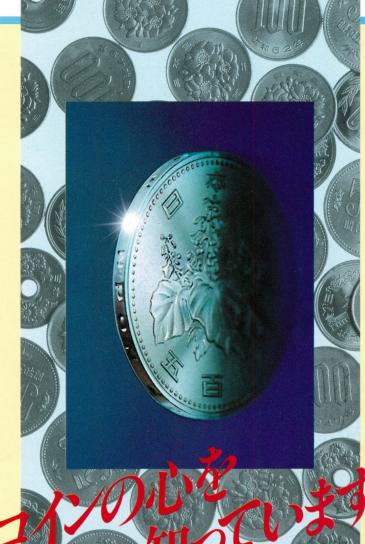
◆W-HOLD
出役後BETボタンを押す事により、W－HOLDできます。より以上の役を狙う事ができます。(クレジットよりBET数差し引かれます。)

♣スクランブル
SPカードを含んだ役ができた時(白枠表示)DELLボタンを押すとオッズがROLL－UPします。(クレジットよりBET数差し引かれます。)

♠W-UPボーナス
W－UPが７回当たるとBETの100倍がクレジットに加算されます。

♣エキストラカード
NEXTカードを10枚一瞬に見る事ができます。

♬カラー画面·音楽(軍艦マーチ)
４K以上の当たり、FEVER、TURBO、W－UP７回の当たり等の時、赤・グリーンと画面の色が変わり軍艦マーチが流れます。

有限会社 朝日物産
〒535 大阪市旭区新森７－４－32
TEL06(955)2311／FAX06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金153659㈲朝日物産

JALECO

2人同時プレイ可能途中参加OK

ジャレコ コンセプトボート・メガシステム ワン
MEGA SYSTEM 1 第9弾

炎の斧で、魔王の野望を打ち砕け!!

ギリシャ神話とアラブ世界に伝わるキャラクター達が醸し出す幻想的な世界を、主人公ロシュが神から授けられた斧〝ファイアーアックス〟と〝ドラゴンの魔法を駆使して突き進んで行きます。ステージは、全6面 森→ほら穴→湖→上昇する床→城→そして悪の核〝魔王アルゴス〟へと迫って行きます。

THE LORD OF KING™

※改良のため仕様、デザインを予告なく変更することがあります。当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。

株式会社ジャレコ
(本社) 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03-708-4811(大代表) 03-708-4810(販売一部代表)
(大阪) 〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06-385-5100(代表)
(福岡) 〒812 福岡市博多区比恵町1-1 楠本第7ビル1F ☎092(482)6811(代表)
(サービスセンター) 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03-420-2271(代表)

月刊コインジャーナル12月号
平成元年11月30日発行（昭和56年11月24日第三種郵便物認可）第14巻第12号 通巻168号 毎月30日発行 定価一二四〇円

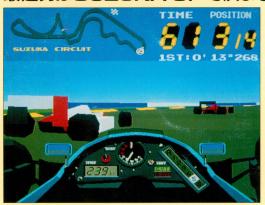
「遊び」をクリエイトする

namco

リアルタイム3-D F-1
シミュレーションゲーム

世界最速男はSUZUKA GPで決まる!

通信機能付
第4弾!!

Winning Run SUZUKA GP

ウイニングラン 鈴鹿グランプリ

通信機能搭載! 求められるのは、テクニック、知力、感性!!

新コース! 鈴鹿サーキットをリアルに再現!!

6速マニュアルとオートマチックを設定!!

12月上旬発売予定

※写真は開発途中のものです。

※仕様等は、予告なく変更することがあります。

最高8台まで通信可能!!

仕　様

- ●幅：730mm ●奥行：1,780mm
- ●高さ：1,780mm ●重量：170kg
- ●消費電力：201W ●電源：100V(50/60Hz)
- ●Ⓣ95-3423 ●モニター：26インチモニター

「遊び」をクリエイトする——
株式会社 ナムコ

本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(756)2311(大代)
販売部 販売課　〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(756)2311(大代)
販売部 西日本販売事務所　〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)